免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪の恶 Aogu 合니다

3DM-SMV 小组

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.305

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat 9 pro

制作时间：2011年9月17日

页数：82页

生活要有方向。

…比精彩的2011，将周年纪念进行到底！

定价 7.80

TP4

GAME SOFTWARE

VOL.305

电子游戏软件



知名游戏厂商成长历程 LEVEL5

特别策划

风雨几多年，格斗兴衰路
——历数《格斗之王》系列的辉煌与坎坷

BIOHAZARD & RESIDENT EVIL
《生化危机》系列诞生15周年纪念

时下热门攻略集合

《解放之刃REXX》迷宫流程攻略
《战国BASARA 年代英雄》攻略
暑期档 看电影 拿奖杯
《太鼓达人便携版 DX》和风演奏攻略

2011年8月下
VOL.305
ISSN 1006-5032



无双报道 真三国无双6猛将传/灵魂能力5/皇牌空战 突击地平线/最终幻想13-2
真三国无双6 SPECIAL/战神 起源/忍道2 散华/索尼克世代/龙族教义/街头霸王X铁拳

BIOHAZ

《生化危机》诞



1995年夏季，CAPCOM宣布将在索尼的PS平台上开发一款名为《生化危机》的3D 动作冒险游戏，但当时几乎所有游戏媒体的关注焦点都放在了SFC后期的大作上面，并没有人期待这款原创作品，也更没有人想到这跨作品会取得巨大的成功。

《生化危机》的最初企划者是藤原德郎，后来因中途离社而导致了企划搁浅。冈本吉起于1995年临危受命担任软件开发事务的最高执行长，他对原有软件开发的运营结构进行改革并起用了三上真司等一批新人。财务状况的捉襟见肘使得开发预算相当低，事实上当年在CAPCOM高层中除了刚本吉起以外没人看好这款全新形态的游戏，会社确定销售指标仅为区区全球50万份而已。特别要命的是CAPCOM内部正处于16位元向32位元过渡的技术转型期，过去从来没有制作如此大规模3D场景游戏的经验，技术瓶颈几乎每天都在发生。这时对初次担当重任的三上来说无疑是异常严峻的挑战。三上和同事们反复进行探讨研究，不断对企划进行增删修改，在制作过程中他大胆借鉴了电影镜头的切替转换手法，不但渲染了真实的临场感，同时也巧妙的减少了场景中多边形材质的损耗，他和小林裕幸等同事不懈的努力为以后CAPCOM在3D 动作游戏领域的独树一帜打下了基础。

1996年3月22日，《生化危机》悄然发售，但当时几乎所有人的注意力都聚焦在SQUARE发表的PS版《FF7》的震撼新闻当中，《生化危机》首发销量仅10万份左右。然而，随着玩家逐渐增多，游戏的超高品质引发了玩家间口耳相传的宣传作用，出现了罕见的历时一年多的长期热销现象，到了1996年末，《生化危机》在日本突破了百万销量，成为了PS主机首款突破百万销量的原创游戏。CAPCOM因为《生化危机》的意外热卖大幅提升了盈利预算，当时还名不见经传的三上真司则一举成为游戏业界的风云人物。

其后的15年间，《生化危机》系列接连推出后续作品，并横跨多个主机平台，稳坐恐怖动作射击类游戏的头把交椅。每一款相关作品的发布都是当时最热议的焦点，并且逐步朝着游戏之外的领域迈进，包括小说、动画、电影、周边等等。今年是系列诞生的15周年纪念，就让我们一起重新走入这个恐怖却总能吸引你去探险的世界吧。

《生化危机》系列游戏年表

游戏名称	游戏平台	发售日期
生化危机	PS、SS	1996.3.22
生化危机 2	PS、DC、N64、GC	1998.1.29
生化危机 3 最后的幸存者	PS、DC、GC	1999.9.22
生化危机 枪下游魂	PS	2000.8.30
生化危机 代号维罗妮卡 完全版	DC、PS2、GC	2001.3.22
枪下游魂 2 生化危机 代号维罗妮卡	PS2	2001.11.8
生化危机	GC、Wii	2002.3.22
生化危机 GAIDUN	GBC	2002.3.29
生化危机 0	GC、Wii	2002.11.21
枪下游魂 4 生化危机 英雄不死	PS2	2003.2.13
生化危机 爆发	PS2	2003.12.11
生化危机 爆发 2	PS2	2004.9.9
生化危机 4	GC、PS2、Wii	2005.1.27
生化危机 安布雷拉年代记	Wii	2007.11.15
生化危机 死寂	NDS	2008.12.25
生化危机 5	PS3、XBOX360	2009.3.5
生化危机 黑暗编年史	Wii	2010.1.14
生化危机 5 Alternative Edition	PS3	2010.2.18
生化危机 佣兵 3D	3DS	2011.6.2



ARD 15TH ANNIVERSARY 1996-2011

生 1 5 周 年 纪 念

《生化危机》系列历代男女主角

♂男主角>>>

中文译名	英文原名	登场作品
比利·科恩	Billy Coen	生化危机0\生化危机：安布雷拉年代记
克里斯·雷德菲尔德	Chris Redfield	生化危机1\生化危机2\生化危机5\生化危机 代号维罗妮卡\生化危机 安布雷拉年代记\生化危机 黑暗编年史\生化危机 死寂\枪下游魂2
里昂·斯科特·肯尼迪	Leon Scott Kennedy	生化危机2\生化危机4\生化危机 黑暗编年史
史蒂夫·伯恩塞德	Steve Burnside	生化危机 代号维罗妮卡\生化危机 黑暗编年史

♀女主角>>>

中文译名	英文原名	登场作品
瑞贝卡·钱伯斯	Rebecca Chambers	生化危机0\生化危机1\生化危机 安布雷拉年代记\生化危机 死寂
吉尔·瓦伦蒂安	Jill Valentine	生化危机1\生化危机3\生化危机5\生化危机 安布雷拉年代记\生化危机 死寂
克莱尔·雷德菲尔德	Claire Redfield	生化危机2\生化危机 代号维罗妮卡\生化危机 黑暗编年史\枪下游魂2
谢娃·阿洛玛	Sheva Alomar	生化危机5



瑞贝卡·钱伯斯

S.T.A.R.S.部队里面最年轻的队员，是医药和急救方面的专家。她常常会因为其他的队员受伤而显得紧张兮兮，这也许是因为她的年纪最小以及缺乏经验的关系。但在与比利共同战斗的过程中，她还是表现出了异乎寻常的勇敢。



吉尔·瓦伦蒂安

曾经是一位拯救过不少其他S.T.A.R.S.成员的优秀战士。和克里斯一样，吉尔也被调职到了浣熊市，是洋馆事件中的其中一名生还者。浣熊市毁灭事件后加入了反生化危机部队，由于收到Umbrella于其俄罗斯支部的秘密开发生物兵器情报，克里斯与吉尔连同当地的反生化危机部队前往镇压工场。06年和威斯克一战中失踪，其实是被威斯克控制，后来被克里斯救出。



比利·科恩

和瑞贝卡一起逃亡的男子，他原本是一名海军，因为有一次他们的小队在非洲执行任务时残杀23名无辜的平民而被军事法庭判处死刑。可是事实上，他是被冤枉的。在当时动手杀人的并不是他，而是他的队长与另两名队友。后来与瑞贝卡并肩作战，待任务结束后，瑞贝卡没有向上级汇报发现比利这件事，于是比利继续他的流亡生涯。



克里斯·雷德菲尔德

其中一名S.T.A.R.S. Alpha小队的成员，当被空军部队开除之后，因为在一次机缘巧合之下与巴瑞见面，导致他成了S.T.A.R.S.的一员。在洋馆事件中与吉尔等人成功逃离之后，为了拯救落在Umbrella手上的妹妹克莱尔，他又出发到了南极。浣熊市毁灭事件后加入了反生化危机部队，由于收到Umbrella于其俄罗斯支部的秘密开发生物兵器情报，克里斯与吉尔连同当地的反生化危机部队前往镇压工场。现在隶属一个名为BSAA的组织，并被组织派到非洲发生着种族冲突小镇的Kijuju执行任务。



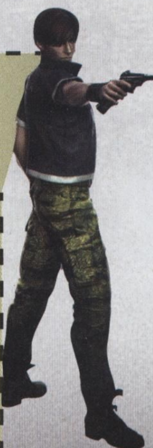
克莱尔·雷德菲尔德

和哥哥克里斯一样，克莱尔开朗坚毅，敢作敢为。在日常中，除了酷爱驾驶电单车外，也对格斗和射击等运动有很大兴趣，希望自己也能像哥哥一样成为一位出类拔萃的人。从浣熊市逃生后，她潜入了Umbrella欧洲支部打听哥哥的下落，却被敌人捉拿了并送往Rockfort岛监禁起来。经历了一连串事件后，她加入呼吁全世界各国抵制生化病毒为主旨的民间组织Terra-Save。后来05年在哈法尔机场再次遇上T病毒爆发事件。



里昂·斯科特·肯尼迪

原属浣熊市的新任R.P.D警察，里昂在警察学校学习时成绩优秀，为人具有强烈正义感和使命感，射击技术非常卓越，不过对于实际经验则较为缺乏。毕业后分配到浣熊市警署工作，上任当天正好遇上了病毒爆发事件。事件中遇上了克莱尔、艾达和雪莉等人。逃生后加入了美国政府并通过特训成为了一名特工。02年和克劳萨前往南美调查多宗少女失踪事件。而浣熊市毁灭事件的6年后，美国总统的女儿阿什莉遭到绑架，他奉命前往欧洲调查。一年后，他和克莱尔在哈法尔机场再次遇上T病毒爆发事件。



史蒂夫·伯恩塞德

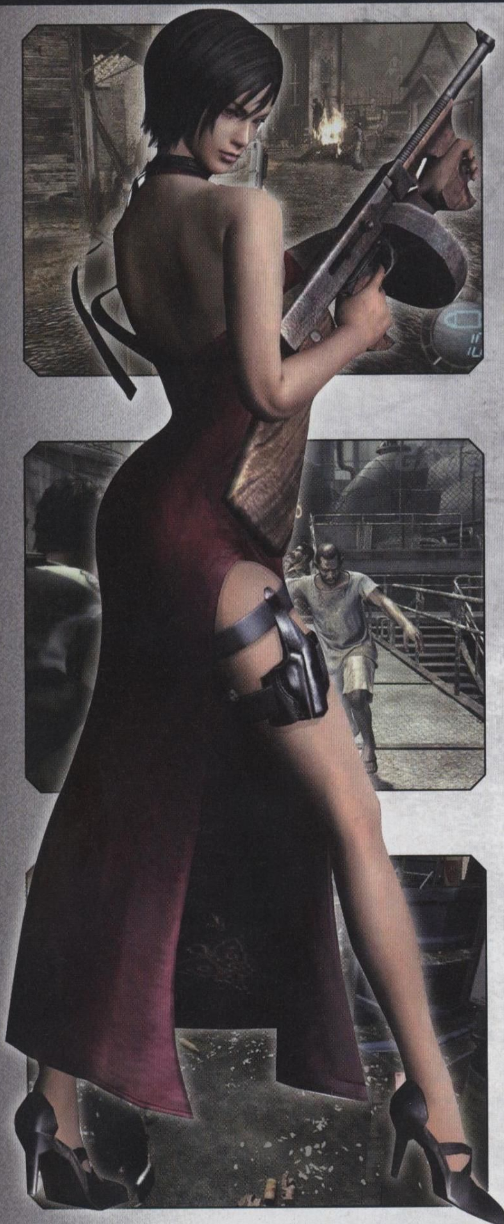
他的父亲原本是Umbrella的职员，为了谋取利益而盗取了公司的机密资料并向对立公司出售。被Umbrella发现后，杀死了史蒂夫的母亲，而他和父亲则被带往Rockfort Island监禁，因为小岛受到袭击而在混乱中得以逃走。自此后他的心灵受到很大创伤，对人抱有强烈的不信任感。他自信心很强，爱出风头，态度有时会显得轻蔑。在后来他遇上了克莱尔，并对克莱尔产生感情，但可惜被阿莱克茜亚植入了T病毒变成怪物，最后为救克莱尔而牺牲了。



谢娃·阿洛玛

出身于非洲，为人机智圆滑，也很擅长格斗术。双亲因为Umbrella的病毒实验而死去。她因此才决定加入BSAA部队，希望将Umbrella的罪证彻底调查。

BIOHAZARD 不可缺少其他角色



 艾达·王 

在《生化危机》系列游戏中，究竟谁才是真正的女一号？是身手敏捷的S.T.A.R.T.队员吉尔？还是《生化危机2》中开始登场的勇敢少女克莱尔，亦或是慢慢从一个天真少女成长为一位坚强的医护兵的瑞贝卡……我想这个问题对于不同的人来说都会得出不同的答案，但是我们绝对不可以忘记一个人，她的名字叫作"艾达·王"。虽然我们不知道这名字究竟是不是她的真实姓名，虽然我们到现在都不知道她究竟是敌是友，但是这个女人在《生化危机》系列游戏中的地位绝对是数一数二的，在我们玩家心里她也绝对是极为特殊的存在！

有人说艾达·王最早是在《生化危机2》中出现的，其实细心的玩家应该记得，在《生化危机》初代作品中的某个报告书文件上就已经提到过"艾达·王"的这个名字，那时候她的身份是一位病毒研究员的女朋友，虽然只是以这种文字的方式出现，但是我们可以从这个线索中发现，早在《生化危机》一开始的制作中，制作组成员就已经构思了这样一个女性角色，当然就像前面所说的一样，艾达·王以实体现身是在《生化危机2》中，在这里她遇到了那个所谓生命中最重要的男人里昂，当然这里面有很大一部分都是作为玩家的我们脑内补完的情形，但是不可否认在这两个人之间，在里昂和艾达之间确实存在这那么一丝情愫，而且两个人心中也绝对清楚这一感觉，只不过因为立场与身份的特殊性，这两个人始终不能走到一起而已，如果玩家玩过WII上的《生化危机 暗黑编年史》，那应该见过其中关于一段两人在浣熊市的经历补完，在这里艾达不幸被暴君攻击，在奄奄一息的时候她亲吻了身边的里昂，虽然我们大家都知道艾达没有这样死去，但是这一吻对于他们两个人，对于我们这些等待了许久的玩家来说实在是有太多的含义，不过作为外传性质的本作剧情不宜深究，那么我们再看看两人第一次相遇的情形，回忆一下在《生化危机2》中发生的所有事情……

在本作中艾达声称自己是到浣熊市寻找自己的男友，就是之前已经提到过的那个叫作约翰的病毒研究员，而当艾达遇到里昂之后她向里昂求助，而咱们的男主角自然不会对这样一个看上去弱不禁风的女子见死不救，而且后来人家还为里昂挨了一颗子弹，掉下了深谷，这一幕对玩家对里昂都是相当大的打击，但是随着剧情的深入我们发现穿着一袭红衣的艾达并非什么柔弱女子，而且也没有因为坠崖而死去，她来浣熊市的目的其实就是G病毒，最终她也成功的完成了自己的任务，这应该算是艾达最初对里昂的欺骗，但是男一号心中对她产生了恨意吗？你说呢……

之后时间到了《生化危机4》，男主角再次变成了里昂，而场所不在是浣熊市，而变为了欧洲的一个小乡村，在这里村民感染了一种奇怪的病毒，准确的说应该是一种变异体的寄生虫，而里昂的任务不再只是调查病毒，更重要的是解救出被绑架至此的总统女儿阿什莉。在这个欧洲偏僻的小山村里，里昂再一次与艾达相遇，而且这次艾达更是多次在紧要关头解救了里昂，当然这次艾达出现在这里不会是解救里昂这种简单的理由，她这次的目标就是Plaga样本，当然，她再一次成功了，再一次从里昂的手中夺走了病毒样本，再一次的让我们玩家空欢喜一场。不过后来在PS2的《生化危机》移植版中，玩家欣喜的发现游戏多了一个专属于艾达的模式，在这里我们可以从艾达的角度重新审视了一遍本作的故事走向。

这个女人究竟是谁，从现在的资料来看我们只能猜测她是安布雷拉敌对公司的一名特工，也就是威斯克真正效力的地方，但是在《生化危机5》中威斯克身边没有出现艾达的身影，最近有消息说在今年的TGS上会公布《生化危机6》的相关情报，不知道在这次的故事中我们能不能获得有关艾达更多的资料，平心而论我真的很希望可以看到她和里昂最终走到一起，当然如果事情变得这么简单也就失去其魅力所在了，那么就让我们这些喜欢《生化危机》，喜欢艾达·王的玩家耐心等待吧，等待这位红衣飘飘的女子再次出现在我们的面前……



 克劳萨 

和汉克一样这是一位之前我在专栏中介绍过的角色，和汉克一样这是一位资料少的不能再少的角色，关于克劳萨的故事我们可以参考的只有《生化危机4》以及WII上的《生化危机 暗黑编年史》。前者中是他第一次登场，同样正是因为他挟持了美国总统的女儿，才引发了《生化危机4》中发生的一系列故事，当然绑架总统女儿并不是他的意愿，而是因为威斯克的命令，让他绑架阿什莉献给邪教徒的老大萨德勒，在游戏中克劳萨作为里昂前进道路上的一个强力阻碍多次出现，实力很强，而且手臂明显因为病毒侵蚀而变异，但是这一切究竟起源何处我们一直不得而知。而因为WII上外传性质的游戏《生化危机 暗黑编年史》，我们才能了解更多的关于克劳萨的情报，其实克劳萨是里昂的前队友，在本作游戏中我们可以看到他和里昂一起在南美洲完成任务，在任务中他的左手臂受了伤，之后一段时间内究竟发生了什么我们就不得而知了，我们知道的只是他在一次直升机事故中丧生，但是事实证明这只不过是一个假象而已，之后在《生化危机4》中他变成了威斯克的麾下，这就又说到了前面我们探讨的关于《生化危机4》的故事当中了……

克劳萨可以说就像是一把锋利的尖刀，他崇尚的是绝对意义上的力量，也许正是因为威斯克所拥有的强大力量吸引了这位曾经的里昂战友，也许是因为威斯克可以给予他更加强大的力量所以克劳萨才会效忠于他，就像克劳萨总是随身携带的那把锋利的匕首一样，他的实力完全可以瞬杀眼前的敌人，但是很不幸的是他遇到的对手是里昂，这也就注定了他领便当的事实，关于威斯克的死也许很多人都认为这只不过是CAPCOM设下的一个伏笔而已，但是从现如今的资料来看，克劳萨这位仁兄的死是十有八九的事情了，也许在《生化危机》的故事中他只不过是一位出场机会并不怎么多的路人吧……最后我再墨迹一句，不论是在《生化危机4》的佣兵模式中还是在刚刚发售的《生化危机 佣兵3D》中我最喜欢使用的角色都是克劳萨，他的实力真的非常强大。





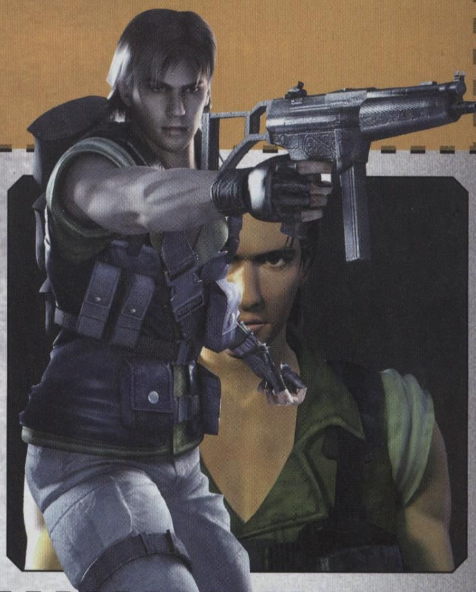
汉克



之前因为《生化危机 佣兵3D》的原因，我在自己的专栏里就已经写过一些关于死神汉克的东西，没想到这次周年纪念汉克又落到了我的手里，说实话关于这位仁兄可以介绍的资料真的是少之又少，难道我要把上次自己专栏里的东西再写一遍吗？这种凑字数的事情我才不会做呢，我会稍微加以修改……（被烂西红柿丢死）

汉克效力于《生化危机》系列游戏前期的邪恶轴心公司安布雷拉，他是这所公司特别回收部队的一员，他所要做的工作就是回收公司下达任务的目标物品，而我们最熟悉的事件就是在《生化危机2》中汉克所在小队潜入浣熊市回收G病毒样本，而这部分还可以在游戏中的“第四幸存者”模式中更加直观的体验到。虽然看上去汉克是一个敌方角色，但是根据《生化危机：代号维罗妮卡》中玩家收集的汉克的报告书中记载的情报来看，汉克其实只是一个完成上级下达的命令的士兵，他并不清楚整个事件的真相，可以说是一个被安布雷拉玩弄的棋子而已。另外值得一提的就是汉克的个人能力非常强大，这也是为什么整个小队都阵亡了而他可以成功逃离的最关键因素，在《生化危机》的佣兵模式中，只要有汉克存在，那么他就是很多玩家首选的强力型角色，他不但熟悉各种枪械，在格斗术上也是很有造诣，看着他帅气的玩弄敌人的样子真的是很给力。

关于汉克这名角色我们所了解的无非就是这些，我们甚至连他的长相都不清楚，因为他在任何时候都会戴着那该死的防毒面具，我看到网上有人根据汉克的声音猜测他应该是一位中年男子，当然现在我们能做的也只有根据手头这些零散的资料进行着并不知道答案的猜测，在今后的《生化危机》中我们能否在看到这位被称为死神的战士，这一切都还是未知，但是至少我们这些玩家不希望以后仅仅可以在各种各样的佣兵模式中才能见到他。



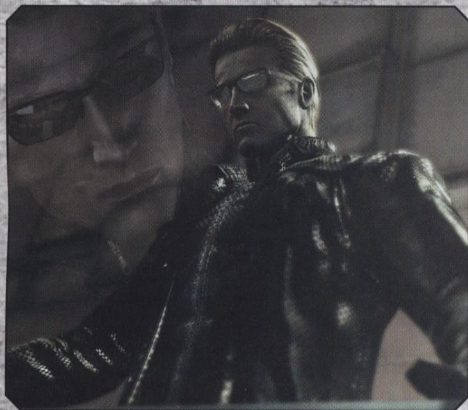


卡洛斯



也许刚刚接触《生化危机》系列的玩家对这个人不怎么熟悉，其实他是《生化危机3》中协助吉尔逃离浣熊市的关键角色，他全名叫作卡洛斯·奥利维拉，是安布雷拉的雇佣兵成员之一，在《生化危机3》的故事中卡洛斯奉命前往浣熊市，单纯的他以为公司派他们来这里是为了解救被困的市民，但是他万万没有想到其实安布雷拉只是为了测试一下新型病毒感染下的丧尸战斗能力究竟如何，也就是说他们小队仅仅是为了测试数据的小白鼠，安布雷拉根本就没有想让他们几个活着回来，在浣熊市遇到吉尔的卡洛斯慢慢了解了整个事件的真相，这时的卡洛斯决定和吉尔一起逃离浣熊市，可以说卡洛斯帮了吉尔很大的忙，要不是卡洛斯，我想吉尔很有可能已经被T病毒感染变异了，当然最终两人在相互扶持下终于成功的逃离了人间地狱浣熊市，而之后我们就再也没有了关于卡洛斯的消息，不知道他会不会成为一名反安布雷拉的战士。

在《生化危机3》中卡洛斯是一副标准的雇佣兵形象，身穿战术背心、皮裤、护膝，还有那时候最新的M4A1突击步枪和大量弹药，他对各种枪械都非常精通，另外他还会驾驶大型车辆和直升机等交通工具，作为佣兵来说卡洛斯是非常合格的，而且在遇到危险的时候他没有被其打败，而是很快的振作了起来，我们要感谢这位战士，如果不是他我们就见不到现在的吉尔，从某种意义上来说他可以算是《生化危机3》中的男主角了……另外在WII的外传游戏《生化危机 黑暗编年史》中我们也可以控制卡洛斯再次回到那次浣熊市的危机之中，重新感受他与吉尔九死一生的惊险历程。







威斯克



这位总戴着黑色墨镜的帅哥可以说是《生化危机》系列游戏最出名的反面角色，几乎每款作品里都有他的身影。威斯克最开始作为S.T.A.R.S. Alpha小队队长登场，手下有我们熟悉的克里斯、吉尔以及巴瑞大叔，有玩家认为威斯克是安布雷拉公司的走狗，其实他是一个双重间谍，在《生化危机1》中，他将S.T.A.R.S.的队员引入洋馆，意图获取他们与暴君战斗的数据，然后就是将这些数据交给安布雷拉公司的敌对公司，不过因为克里斯和吉尔等人的努力，使得威斯克的阴谋没能得逞，最后还被自己培养的生物实验体暴君改良型戳穿了身体，当然事后我们知道威斯克没有因此丧命，反而因此得到了病毒寄生使得自己拥有了超乎常人的能力，威斯克只是想借此来一场假死的好戏，从而可以脱离安布雷拉的控制，更好的进行自己的阴谋，达成自己的野心。而在《生化危机 代号维罗妮卡》中克里斯再次与威斯克相遇，老威抱怨为什么自己的好事总是被克里斯破坏，但是这个时候的威斯克已经拥有了惊人的能力，克里斯在他面前就像是一个小毛孩一样，虽然最后克里斯用钢筋捆住了威斯克，但是这也仅仅是为自己和妹妹的逃离争取了时间而已，威斯克仍然活着。

其实斯克本是安布雷拉公司创始人斯宾塞的威斯克计划的第十三号实验观察对象，也就是说其实有很多威斯克的培养品，只不过我们熟知的这个是成功的试验品对象。他和威廉博士杀死了自己的师傅马库斯，并且把他的尸体丢进了下水道，却不想马卡斯被生化怪物所救，不但没死，而且还拥有了召唤生化水蛭和剧毒的本领，这就是《生化危机0》故事的起因。接着在说说看似戏份不大的《生化危机2》，在这部作品中威斯克并没有太多机会登场，而他和里昂之间的关系也没有与克里斯那么紧张，换句话说威斯克并没有直接与里昂交手过，但是里昂喜欢的女人艾达和威斯克之间的关系却非常紧密，从表面上来看艾达是为威斯克效力，而不光是《生化危机2》，在《生化危机4》中艾达也是受威斯克之命前去回收病毒样本的，难道我们可以理解成威斯克是里昂和艾达之间的红娘吗？

在《生化危机5》中威斯克再次登场，而站在他对面的依旧是克里斯，这两个人天生注定就是死对头，而在本作中威斯克更是控制了克里斯的好友吉尔，在游戏后期我们可以明显的看到威斯克眼里发出的红光，而他的能力也是进一步的加强了，像《骇客帝国》中那样躲避子弹简直是小菜一碟，不过邪恶终究是战胜不了正义的，最终威斯克在克里斯等人协力下淹没在了滚滚岩浆之中，虽然看上去威斯克这次是必死无疑了，但是仔细想想威斯克在整个游戏中的地位以及人气，我个人是不怎么相信他会就此领便当，可以说在现在游戏业界所有游戏中，威斯克算得上是最具人气的反面角色之一，这样地位的人物怎么可能如此简单的被杀了呢？除非CAPCOM以后不打算再推出《生化危机》系列的游戏，这也是绝对不可能的事情，所以就让我们一起期待今后在《生化危机》新作中威斯克的复活吧，我只希望这次的死亡不是他阴谋的一个部分而已，那样克里斯他们就太可怜了，一直充当着人家棋盘里的几颗棋子而已，这样未免有些太残酷了，总之关于今后故事的走向只能看制作组的独具匠心了，希望《生化危机》系列可以越来越好。



 巴瑞 

巴瑞大叔是S.T.A.R.S. Alpha小队队员，在《生化危机》初代就登场了，他是一位对枪械十分着迷的人，在浣熊市死掉的那个武器店老板Robert Kendo就是他的好友，巴瑞最心爱的手枪都是放在这家武器店里调整性能的。而且巴瑞还在这里订制了一把Raging Bull，不巧的是后来浣熊市就爆发了病毒泄露事件，而武器店老板也不幸在这次事件中丢掉了性命，所以巴瑞的这把Raging Bull看来需要到别的地方去预定了。巴瑞大叔加入S.T.A.R.S.之前他还参加过S.W.A.T.，加入S.T.A.R.S.后他用自己的经验和知识担负起了全队的枪械调整和武器提供职责。他为人十分温柔，拥有强烈的责任感，是一个优秀的父亲和丈夫，在工作的时候总是担心自己心爱的两个女儿，也正是因为如此深爱着自己的家庭，在《生化危机》初代的故事中才被威斯克加以利用，他的家人被威斯克绑架了……

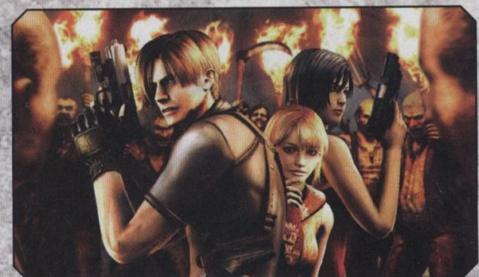
为了保护自己的家人不被威斯克伤害，巴瑞只能选择背叛自己曾经的战友，但是即使这样威斯克仍然想杀掉已经没有利用价值的巴瑞，之前我们就提到过巴瑞是一位非常富有正义感的角色，在游戏后期他也是重新加入到了正义的一方，而且成功的救出了自己的家人，把他们带到了一个安全的地方。在《生化危机3》中我们可以看到巴瑞驾驶直升机营救吉尔的情节，所以我们可以知道这位战士在经历了初代的洋馆危机之后仍然在与邪恶的安布雷拉战斗着，而且我们同样可以看到巴瑞大叔对于自己战友的重视以及身上所散发出来的正义气息。在战斗中巴瑞喜欢穿一件有皮枪套的红色战术胸衣，他不佩带刀和护膝，因为那样他觉得行动会受限制，轻装上阵一向是巴瑞的风格。另外他非常喜欢一把自己维护的很好的44口径麦林手枪，他像这把枪十分钟爱，在游戏中我们也可以很直观的感受到这把枪巨大的威力，从这里我们也可以看出这位大叔对枪械是多么的热爱。

 阿什莉 

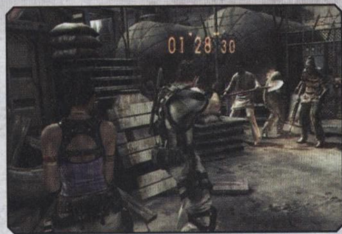
《生化危机4》中的女主角大家还记得吗？那位天真可爱的小姑娘，那位爱上里昂的小姑娘，那位故事起源的小姑娘——阿什莉。她是是美国总统的女儿，就读于马萨诸塞州大学，在从大学回家的路途中被不明组织绑架，其实玩过《生化危机4》的人都应该清楚绑架她的是谁，而萨德勒挟持阿什莉为的就是得到美国政府对其研究的支持，而这种要求是绝对不会得到同意的，所以美国总统派出了自己最信任的人去解救自己心爱的女儿，这个人就是里昂。

对于阿什莉这名角色，我们无非做过多的介绍，因为她与《生化危机》系列其他女性角色不同，她不是佣兵也不是战士，她只是一个很普通的小姑娘，特殊的仅仅是她美国总统女儿的这个身份，在这里我来说一些有趣的事情吧，在游戏中如果我们试图偷窥阿什莉裙子下面的风光时，会被她大声喝斥，另外隐藏服装的欧洲骑士盔甲也是强力装备，穿上这个之后里昂就再也不用担心阿什莉会被那些可恶的邪教徒抗走了，因为他们根本就搬不动这大家伙……

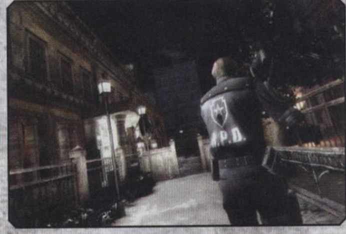
整个游戏中阿什莉的戏份无非就是被抓与被救，值得一提的就是他和里昂互相清楚身体内的寄生虫的情节，以及通过之后坐在摩托艇上对里昂发出约会邀请的时候，不过很不幸里昂拒绝了这一邀请，还透露了自己已经有喜欢的人这一重磅炸弹，其实我们玩家早已知道里昂的心里只有一个女人，那就是一次次从自己手中夺走病毒样本的艾达！









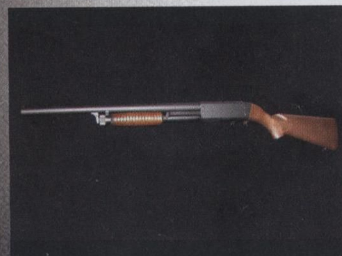


BIOHAZARD 各色武器

M92F手枪

作为生化危机系列最熟悉的武器之一，M92F可以说是游戏初期防身的不二法宝，M92F是以M951手枪为基体，附加速射性能优异的双动式扳机及可增加子弹装填数量的双排式弹匣的一种现代半自动手枪，因为其选用的轻合金原因使得枪身本身的重量大大降低，而就像前面说到的，这把手枪使用了双排式弹匣使得它的装弹量大大增加，要知道在战斗中一把武器的装弹量多一些可以大大增加自己的存活几率。游戏中的主角初期一般都会带上这么一把手枪作为初期装备，比如我们的帅哥克里斯，可以说M92F是《生化危机》世界中的标配武器，这把手枪使用的9mm子弹也是游戏中补给最多的。而在现实中美军使用M92F型手枪发现很多手枪都会在装弹后发生滑套后部断裂、脱落的事故，这也引起了手枪制造商的注意，随后M92F就推出了自己的升级版，也就是后来我们所看到的M92FS型手枪。

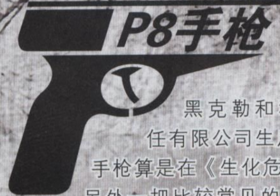




M37霰弹枪

这把霰弹枪也算是《生化危机》中最常见的武器之一了，一般来说M37都是游戏初期不久便会获得的武器，也是游戏初期威力最大的武器之一。伊萨卡M37霰弹枪采用整体式结构设计，机匣底部的抛壳窗兼作弹仓装填口，这个方法简单的解决了此前霰弹枪的一大弊端，那就是唧筒式猎枪通常是在机匣的顶部或右侧开一个抛壳窗，再在底部为管形弹仓另开一个装填口，把抛壳窗设计在机匣底部还有一个好处，那就是可以防止异物、雨水等进入机匣。这里要说一下制造了M37霰弹枪的公司伊萨卡是美国最有名气的枪械制造商，尤其是在霰弹枪这一领域，他们所制造的第一支双管猎枪在诞生后的50年里一直牢牢地占据着猎枪市场，在经济大萧条时期的1937年，M37一经投放市场便马上成为热点，并保持了相当不错的销量。

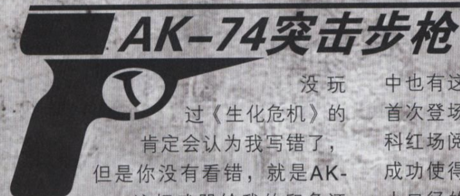




P8手枪

德国黑克勒和科赫责任有限公司生产的P8手枪算是在《生化危机》中另外一把比较常见的手枪，死神汉克随身携带的就是这把武器。H&K公司在经历了一段低迷的时期之后进行了重组，之后在制作武器时广泛斟询了军方、警方与民间对新枪的意见，舍弃了延迟闭锁系统，滑套是以整块高碳钢以工作母机加工而成，表面经过二次硬化处理，能加强活动组件的耐磨性，滑套表面并经特殊防锈蚀处理，使滑套防锈性更强，在枪身内衬钢架降低手枪重心，以求射击时的稳定性，最终就生产出了我们现在所看到的这把P8手枪，在这把手枪上很多地方的尝试都对未来手枪的发展趋势有导引的作用。

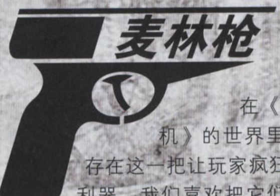




AK-74突击步枪

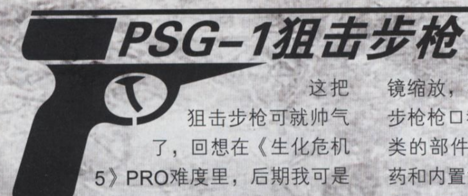
没玩过《生化危机》的肯定会认为我写错了，但是你没有看错，就是AK-74。这把武器给我的印象还真不太多，印象中在《生化危机5》中这把枪很好使，而且有人说AK的精确度都不怎么高，但是在游戏中用这枪点射还是非常好使的，另外佣兵中汉克身上的武器装备中也有这把突击步枪。现实中这把枪首次登场是在1974年11月7日的莫斯科红场阅兵式上，那时候因为M16的成功使得很多国家都开始研究起这种小口径的突击步枪，这其中就包括前苏联。这把枪是由米哈伊尔·季莫费耶维奇·卡拉什尼科夫设计的，采用了与AK-47相同的导气式原理和回旋机枪闭锁方式，在外形上基本与AK-47一致，最大的区别是采用结构复杂的圆柱形枪口制退器，利用火药气体具有制退和减震的作用，以利于提高射击精度。AK-74枪族包括有突击步枪、短突击步枪和轻机枪，而我们在游戏中使用的是其最原始的突击步枪型号，这种强型已经使用了30年，参加过阿富汗战争和车臣战争，是世界上大规模装备部队的第二种小口径步枪。





麦林枪

在《生化危机》的世界里，一直存在这一把让玩家疯狂的神兵利器，我们喜欢把它们称之为"麦林枪"，其实麦林枪是一种统称，也可以叫"马格努姆枪"，这种枪的名字由来是因为它们使用的子弹是"马格努姆弹"，在《生化危机》系列游戏中不论是沙漠之鹰还是巴瑞大叔的M500都是这种分类下的武器，而这些就是我们总在说的"麦林枪"。马格努姆弹为了提高杀伤力使用的是空尖或者软尖弹头，这种弹头在碰撞到目标以后会变形成蘑菇状，而由于目标体内组织之类的阻拦，子弹在目标体内会旋转并撕碎其内部组织，所以说使用这种子弹的武器威力相当大，这就是为什么在游戏中这种武器会有如此大的威力，也正是因为这子弹的威力实在是太大了，所以国际公约禁止在战争中使用此种子弹。在西方国家马格努姆弹的主要用途是狩猎，另外很多劫匪也很喜欢这种弹药，因为用这子弹打到追击自己的警察身上可以使其瞬间失去战斗力，这也是劫匪这种坏蛋的可恨之处，他们从来不遵守什么法律规则，更何况是要求他们使用什么样的武器装备。



PSG-1狙击步枪

这把狙击步枪可就帅气了，回想在《生化危机5》PRO难度里，后期我可是很好的运用了一番（主要原因是敌人太厉害了，还是悄悄狙死简单一些），这把狙击步枪算是同种类中等级最高的武器了，而且在游戏中升级之后还可以调整瞄准镜缩放，实在是非常好使。大多数狙击步枪枪口都不会安装消焰器、制退器之类的部件，但是PSG-1采用了特殊弹药和内置消音器，发射时几乎听不到枪声，同时也有很高的命中率，但是射程因此会受到一些影响，最大有效射程为800米。PSG-1是世界上最精确半自动步枪，在300米的距离上它保证可以把五十发子弹全部打进一个棒球大的圆心，这得益于制作公司极其严格的制造要求，枪体所有零件几乎是完全的结合，出厂试验时每一支枪都要在300米距离上持续射击50发子弹，而着弹点必须散布在直径8cm的范围以内，这样才算合格。PSG-1不带瞄准镜和三脚架的重量是8.1公斤，这在狙击步枪中也算是非常重的重量了，所以枪身太重是这把枪的缺点之一。

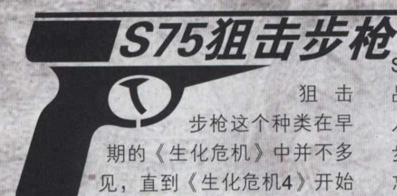




SIG 556机关枪

这把机关枪在《生化危机》中的出镜率也算是很高的了，射速快精度高的优点使得很多玩家都对其情有独钟，话说吉尔姐姐在游戏中可是经常使用这把机关枪的。2006年2月SIGARMS在拉斯维加斯展出了一种新型5.56mm口径机关枪，这把枪的名字就叫做SIG 556，2006年在美国市场中新推出具有"突击步枪"特征的民用产品，这一年的各大枪械展会上都展出了大量的民用"突击步枪"，这说明在那时候各个厂家都在争夺这个市场。SIG 556采用了原来SIG在SG550系列上使用的两个位置的气体调节器，以及在原先的击发机座上改造可以直接使用标准的AR15弹匣，这把枪采用16英寸军用等级的冷锻枪管，枪管固定在钢制的机匣上很容易进行更换，枪体有左右手均可操作的保险，这也从某种意义上增加了枪械的安全性，但是不知道为什么这把枪的销量却是不怎么可观的，话说在《生化危机5》中这把枪可是我征战次周目的得力助手。





S75狙击步枪

狙击步枪这个种类在早期的《生化危机》中并不多见，直到《生化危机4》开始玩家才见识到这种武器的威力，作为远程射杀对手的高精度武器，我们首先来说一说这把S75狙击步枪。萨科和瓦尔梅特原本是芬兰两家主要的轻武器公司，在1987年合并成一家公司，称为萨科－瓦尔梅特公司，而S75这把聚集步枪是这家公司早期的产品。在游戏中这把狙击步枪往往是最早入手的狙击枪，在后期其他型号的狙击步枪入手之后这把枪估计就被玩家们遗忘在自己的仓库里了，但是作为早期的狙击步枪，谁又能说它没有起到关键性作用呢？在敌人没有发现自己的时候将其击杀，这种感觉反而会更加的刺激，不过装弹速度以及装弹量限制了这把武器在游戏中后期的应用。





RPG-7火箭炮

作为《生化危机》系列一贯传统的最强兵器，火箭炮在我们这些玩家心目中的地位可是绝对数一数二的！而在每作《生化危机》中取得无限弹药的火箭炮更是玩家的终极追求，扛着无限弹药的火箭炮肆虐在丧尸之中的感觉实在是太爽了。RPG-7属于反坦克火箭筒，发射时火箭依靠自身搭载的小型发动机飞行。它没有制导装置，该火箭筒采用瞄测合一的光学瞄准镜为主瞄准具，有经验的战士可以用它击中300米内的移动目标。在世界各国步兵和游击武装中RPG-7是一种相当普遍的武器，其普及度可以同著名的AK-47步枪媲美，但是因为它弹药的特殊性也限制了其实用性，我们在其他游戏中往往也见到一个火箭炮打一发炮弹之后就丢掉的情况。



《生化危机》全系列编年史



欧洲中世纪

位于西班牙某地的萨拉萨尔家族城堡附近，一个名叫Los Illuminados的邪教利用寄生虫Las Plagas进行秘密的宗教活动。此后萨拉萨尔家族第一代城主夺取了邪教的统治权并将寄生虫全部深埋在城堡附近的地底。

1960年

声名显赫的亚希福特家族（The Ashford）第六代族长爱德华·亚希福特（Edward·Ashford）和年轻贵族奥斯威尔·E·斯宾塞（Oswell·E·Spenser）在非洲古迪帕亚遗迹中的菊科植物"太阳阶梯"中发现一种古代病毒，病毒能使生物体基因变异，失去意识，并且拥有极强的生命力和抵抗力。鉴于这种病毒的奇异特征，两人决定研究这种病毒，并命名为"始祖病毒"，始祖病毒母体样本诞生。

1963年

由于研究病毒的需要，斯宾塞以建设未来公司主管的度假别墅为借口，聘请著名建筑师乔治·特列博尔（George·Terybour）在美国西部浣熊市（Raccon City）的阿克雷山区（Arklay Mountain）建造了内部结构复杂，机关重重的洋馆。四年之后（1967年秋）洋馆完工。斯宾塞随即邀请特列博尔一家前往洋馆度假。

1967年

11月10日 特列博尔的妻子杰西卡（Jessica）与女儿丽莎（Lisa）进入洋馆，随即被植入始祖病毒变异株Type-a型与Type-b型。

11月13日 特列博尔也被挟持到洋馆遭到软禁。

11月16日 杰西卡与病毒融合失败遭到废弃处理，丽莎与病毒顺利融合，但却失去理智，袭击了供应饮食的女研究员，并剥下她的面皮。

11月27日 特列博尔从地下密室逃出，开始寻找出路。当他发现洋馆的结构和他当初设计的并不一样而无法逃出时，于11月31日在绝望中死去。

1968年

爱德华·亚希福特，奥斯威尔·E·斯宾塞，詹姆斯·马库斯（James·Marcus）三人成立跨国制药企业Umbrella公司（保护伞公司）。公司表面为财力雄厚，等级森严的制药公司，但在不为人知的背后却进行着病毒的研究和开发。由于找不到稳定病毒的方法，爱德华·亚希福特逐渐忽略打理公司业务，大权逐渐落到斯宾塞手中。

1971年

受到众多研究员敬仰、同时也是始祖病毒奠基者的爱德华·亚希福特感染病毒去世。其子亚历山大·亚希福特（Alexander·Ashford）早已取得博士学位，成为了亚希福特家族第七代族长。亚历山大于1970年建造了南极研究所，主要研究基因遗传。然而研究却接连宣告失败，绝望之际他提取了家族创始人亚希福特家族第一代族长维罗尼卡·亚希福特（Veronica·Ashford）的基因，通过人工授精的方式制造出阿尔弗雷德·亚希福特（Alfred·Ashford）和阿莱克西亚·亚希福特（Alexia·Ashford）兄妹，寄希望于培养出智力超群的后代。此后数年，Umbrella在世界各地陆续开始建造秘密研究所，进行始祖病毒和新型"T"病毒的各种B.O.W（生化武器）的开发。

1976年

司董事詹姆斯·马库斯出任浣熊市Arklay研究所以及新建干部养成所的负责人。



1977年

9月19日 在干部养成所里，新病毒的研究终于有了成效，在将病毒与水蛭DNA结合后达到了马库斯预期的突破，马库斯将其命名为"T"病毒（取自Tyrant暴君的第一个字母）。

为了完善病毒，马库斯决定放弃啮齿类动物作为研究对象，而改用哺乳类动物，必要时就以人为实验对象。

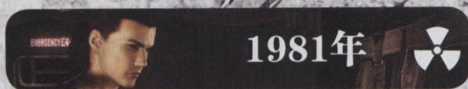
11月15日 马库斯发现有人暗中调查他的研究，并猜到是斯宾塞所为。

1978年

2月11日 实验室入口遭到破坏，马库斯求助于他的得意门生威廉·柏金（William·Birkin）和阿尔伯特·威斯克（Albert·Wesker），并且为了夺得主动权而在董事会上公布了"T"病毒。不料斯宾塞早有准备，并指示威廉和威斯克杀掉马库斯。

6月3日 马库斯在研究病毒时被闯进来的特种部队开枪击毙。临死前马库斯看到了威廉和威斯克。马库斯的尸体被冲入下水道。然而水蛭女王的病毒附到他身上，马库斯在无人知晓的情况下花费了二十年时间复活。

7月31日 对马库斯事件起到重要作用的两人前往阿克雷研究所担任主要研究员，他们是18岁的全才阿尔伯特·威斯克与16岁的天才威廉·柏金。马库斯死亡后，两人便接手"T"病毒的研究。



7月27日 年仅10岁的天才少女阿莱克茜亚·亚希福特从大学毕业。阿莱克茜亚被Umbrella分配到南极研究所。由于阿莱克茜亚的存在，导致威廉·柏金几乎疯掉。在过去的3年中“T”病毒的研制基本完成，只有近10%的人能免疫，所有人都满足于此成果时，斯宾塞却命令继续研究，直到开发出能毁灭世界的生物武器，几乎没人知道斯宾塞的目的。威廉受到巨大冲击，疯狂的使用浣熊市的市民进行试验。



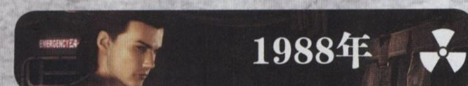
2月17日 阿莱克茜亚的哥哥阿尔弗雷德在南极研究所的密室中了解到自己与妹妹的身世，开始憎恨父亲。

3月3日 阿莱克茜亚将始祖病毒与蚁后基因融合，制造出新型“Veronica-Virus”（维罗尼卡病毒），并在阿尔弗雷德帮助下以自己的父亲亚历山大为实验体植入维罗尼卡病毒。

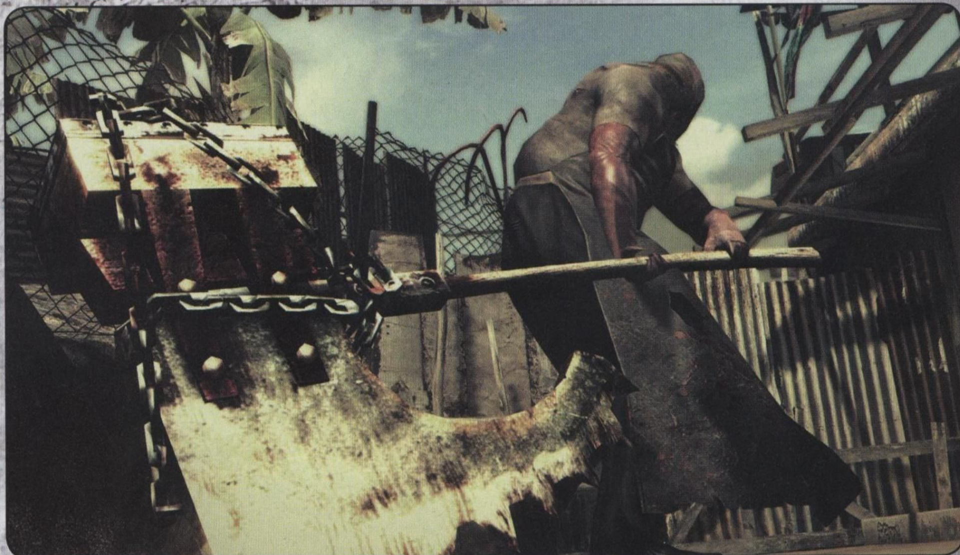
4月22日 维罗尼卡病毒人体实验失败，亚历山大·亚希福特化为危险的怪物——诺斯拉图。被监禁于南极基地的地下牢房中。为了彻底完善维罗尼卡病毒，阿莱克茜亚将维罗尼卡病毒植入自己体内，并以冰冻的方式延缓病毒变异造成的智力衰退，由此进入长达十余年的沉睡。阿尔弗雷德回到洛克福德岛（Rockford）出任军事训练司令。不久他出现恋妹情节并出现人格分裂症状，所以有关维罗尼卡病毒的研究全部终止。

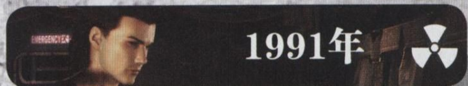
12月31日 从南极研究所传来阿莱克茜亚由于感染病毒而死亡的消息。至此，威廉·柏金的情绪才恢复正常。而威斯克开始考虑斯宾塞的真实想法，并欲脱离Umbrella。



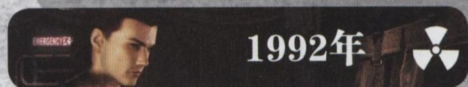


1月 迈克尔·沃伦（Michael·Warren）出任浣熊市市长，并且与Umbrella建立了密切联系，半数市民都被Umbrella雇佣。威廉·柏金已经结婚，妻子是同事安奈特·柏金（Annette·Birkin），女儿雪莉·柏金（Sherry·Birkin）已满2岁。此时的威廉已经是病毒研究的绝对权威，病毒的研究也进入成熟阶段。按照斯宾塞的构思，带有攻击意识的战斗生命体“Tyrant”（暴君）被制造出来了，他拥有一定的智能，能按照编写好的程序执行命令，生命力，抵抗力，攻击能力都比人类强大。但是绝大多数人在植入病毒后会因为脑细胞与病毒融合时的衰竭而几乎没有智力。按照基因解析融合模拟实验显示，一千万人中只有一个人能成为Tyrant。同年成立的法国分公司正在进行最新的“Nemesis”计划，这是一种全新思路的生化武器。Nemesis是操纵基因而人工创造出来的寄生体，它寄生在寄生体的大脑，强化智能。所以如果把Nemesis与“T”病毒融合，就能培养出高智能的战斗生物。但是在Nemesis寄生后大多数生物都因为承受不了5分钟的智力支配就会死亡。所以最后还是只有借助第一个实验体丽莎，然而进入她大脑的Nemesis却消失了。

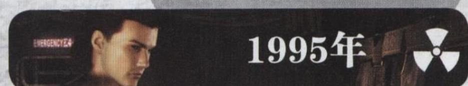




威廉·柏金向公司提出了最新的“G-Virus”（G病毒），斯宾塞批准开发。因为丽莎被注射了始祖病毒，以至后来所有的病毒在她身体里都能融合并不断变异，甚至吸收了Nemesis。威廉正是从丽莎身体中提取出了“G”病毒。“G”的特性是使基因变异，导致宿主的身体结构和细胞结构全部发生改变。而威斯克早已不再关心病毒，他争取到前往浣熊市警局当卧底的机会，暂时脱离了Umbrella。



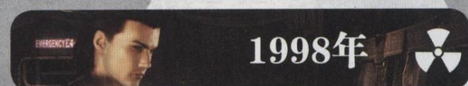
在Umbrella的经济援助下，浣熊市开始大幅度重建和更新，发展迅速。威廉的新研究所就建在了浣熊市的地下。



7月31日 威斯克和威廉再次来到伴随他们成长的阿克雷研究所。这里曾是最高级病毒研究所，而“T”病毒就是在这里开发出来的。由于丽莎在吸收了Nemesis后又开始撕其他女性的面皮，威斯克和威廉为了不使机密泄露而决定销毁丽莎。经过3天的生命停止反映后，丽莎被运到森林里的小木屋里，那里也放着丽莎的母亲杰西卡的棺材。



一度面临解散的特殊战术及救援特勤部队S.T.A.R.S(Special Tactics And Rescue Servico)在浣熊市重组，由阿尔伯特·威斯克担任队长。



5月初 在1978年死于Umbrella内部斗争的马库斯博士的尸体在水蛭女王和“T”病毒双重影响下重生，以雌雄同体的水蛭人的身份恢复意识，并发誓报复Umbrella。

5月11日 在马库斯的破坏下，阿克雷研究所、干部养成所、地下研究所等地相继发生病毒泄漏事故，工作人员和实验生物相继被感染。阿克雷研究所新主任约翰（John）死亡。

5月14日 浣熊市废弃物处理工厂系统完成。该系统利用特殊瓦斯、化学溶剂与焚化炉来分解各种生化武器的细胞并销毁处理。

5月20日 阿克雷山区发生第一例生化怪物攻击人类事件。

5月21日 Umbrella研究员发表最新医学论文，提及在阿克雷山区发现的三种同种异形草药，分别命名为“绿色草药，红色草药，蓝色草药”。

5月27日 目击大型犬型怪物的消息越来越频繁。

6月初 运往废弃物处理工厂的尸体急剧暴增，无法正常处理。

6月16日 大量生化怪物出没于阿克雷山区。

7月9日 警方封锁部分森林，并考虑派遣S.T.A.R.S进入山区。

7月中旬 实验体处理工厂已无法处理大量感染者尸体，工人们暴露在病毒下工作，并有不少员工出现轻微感染症状。Umbrella认为浣熊地区病毒泄漏事件已无法控制，决定严守秘密，并防止S.T.A.R.S和州警介入。

7月22日 美国海军特种部队少尉比利·科恩（Billy·Coen）因被指控1年前在非洲执行任务时枪杀23人而被判处死刑，经由阿克雷山区押送至雷克森基地（Lexson）执行死刑。数小时后，押送车辆在阿克雷山区遇袭，押送人员全部死亡，比利下落不明。为避免机密外泄，Umbrella隐藏了情报，同时为了测试各种B.O.W的能力，通过阿尔伯特·威斯克的安排，S.T.A.R.S进入了阿克雷山区。

7月23日 20时，马库斯博士指挥大批水蛭袭击了Umbrella的客车，车内乘客全部死亡。22时，浣熊市警局特殊部队S.T.A.R.S的Bravo小队乘坐直升机前往阿克雷山区调查情况，出发后不久受到不明武器袭击坠毁，和浣熊市警局失去联系。在树林中，Bravo小队新成员瑞贝卡·钱伯斯（Rebecca·Chambers）发现了一辆严重损毁的宪兵车，比利·科恩下落不明。队长恩里克下令就地搜索幸存者。搜查中，瑞贝卡发现了Umbrella的客车，前往调查时瑞贝卡遇到比利·科恩。鉴于情况危险，比利提出合作，瑞贝卡勉强答应。阿尔伯特·威斯克和威廉·柏金在干部培训所指挥Delta小队将列车开走并撞毁它。瑞贝卡和比利及时从列车中逃出。马库斯博士通过监视器告诉威斯克和威廉他之所以复活就是为了要报复Umbrella的所有人，包括他们两人。威斯克和威廉意识到Umbrella大势已去，两人便商量脱离Umbrella。威廉为了强化“G”病毒离开了干部培训所，而威斯克则按原计划将S.T.A.R.S引进洋馆。瑞贝卡和比利在干部养成所里遭遇重重危险，但都一一解除。期间比利还救过

瑞贝卡，瑞贝卡发现比利并不像传说中那样残暴。两人分头行动，瑞贝卡消灭了一具暴君试作型，并和比利来到一个布满水蛭的大房间，等待他们的正是马库斯。两人经过配合，终于消灭了马库斯，炸毁了干部培训所。瑞贝卡承诺不会在报告中提到比利，比利非常感激，在山崖上告别后，瑞贝卡按照指示前往洋馆。Bravo小队成员爱德华·杜威（Adward·Dewey）已确认死亡，其余成员全数进入洋馆。



7月24日 凌晨，威斯克以支援Bravo小队为由，带领Alpha小队进入阿克雷山区。当Alpha小队降落并展开搜索后，队员约瑟夫·弗罗斯特（Joseph·Frost）遭到变异丧尸狗的攻击不幸殉职，其余成员退往洋馆。之后威斯克射杀了了解到真相的Bravo小队队长恩里克，并以巴瑞·波顿（Barry·Burton）的妻女要挟巴瑞。克里斯·雷德菲尔德（Chris·Redfield）在洋馆中找到身受重伤的Bravo小队成员理查德·艾肯（Richard·Alken），理查德为救克里斯被变异大蛇吃掉，克里斯中毒，被赶来的Bravo小队成员瑞贝卡所救。吉尔·瓦伦蒂安（Jill·Valentine）来到森林中的小屋，遇到了女性实验体丽莎，同时发现了鬼鬼祟祟的巴瑞。吉尔正疑惑巴瑞的所作所为时，丽莎苏醒并攻击两人。吉尔相信了巴瑞并合力对付丽莎。当丽莎母亲的棺材被打开后丽莎悲鸣着跳入山崖。当吉尔和巴瑞经过深入调查来到洋馆深处的秘密实验室时看到了威斯克正操纵着电脑。巴瑞突然用枪指着吉尔，威斯克冷笑着告诉吉尔巴瑞妻女的性命都在他手上。吉尔才明白威斯克是Umbrella的人。正当威斯克要解决掉吉尔时巴瑞的正义感促使他救下吉尔。威斯克冷笑着打开了身后巨大的容器。容器中淡绿色的液体渐渐褪去，露出了一个身高3米的人型怪物。这就是Umbrella研制的高级战斗生命体“Tyrant”（暴君）完成型。皮肤灰白，肌肉强硕，身形巨大，锋利的巨爪一挥便打碎了硬度极高的强化玻璃。威斯克此时已服用了威廉给他的药物，只要让暴君杀死他他就会进入假死状态并给Umbrella以死亡的假象。当暴君逼近他时他毫无畏惧，几乎是及其兴奋的面对着即将到来的死亡。暴君一爪捅进他的身体，剧痛之下威斯克不禁倒在地上。然而吉尔、巴瑞和赶来会合的克里斯拼尽全力击倒了暴君。

7月25日 凌晨，在洋馆中历经了地狱般24小时的吉尔、克里斯、巴瑞来到天台上等待救援直升机的到来。就在此时暴君却拼死追了过来，并且变得异常狂暴，3人都受了伤。赶来救援的S.T.A.R.S成员布拉德·维克斯（Brad·Vickers）将S.T.A.R.S允许携带的最强武器火箭筒扔给克里斯，克里斯用它彻底消灭了暴君并启动了洋馆的自爆装置后，会合瑞贝卡乘坐布拉德驾驶的直升机逃离洋馆。

9月29日 以最优异的成绩从警校毕业的年轻警官里昂·斯科特·肯尼迪（Leon·Scott·Kennedy）来到浣熊市上任。克里斯的妹妹克莱尔·雷德菲尔德（Clare·Redfield）为了寻找哥哥的下落也来到了浣熊市。然而迎接两人的却是无数疯狂嗜血的丧尸。两人相遇后共同寻找逃出浣熊市的出路。在警署克莱尔发现了克里斯的日记，了解到哥哥为了不让她担心已瞒着她独自前往欧洲调查Umbrella的情况。在警局二楼克莱尔发现了一个被丧尸追赶的小女孩，克莱尔便去救援。里昂在一个停车场里遇见了华裔女子艾达·王（Ada·Wong）。两人逃离了一段时间后发现一个金发女子，女子转身就逃，两人去追，不料金发女子却开枪射击两人，里昂为救艾达受了伤。艾达继续追击，在一个小屋里艾达未注意时被金发女子把枪打掉。女子告诉艾达她是威廉·柏金的妻子，安奈特·柏金。她向艾达讲述了威廉的研究成果被Umbrella的人夺走而注射病毒变成怪物的经过，她发誓要为丈夫报仇。艾达在这时暴起发难，将安奈特推下了楼梯。另一边克莱尔在警局密室里发现了警察局局长艾隆斯。在艾隆斯的艺术收藏品室发现了一个小女孩，也就是威廉的女儿雪莉。雪莉告诉克莱尔有个比丧尸更可怕的怪物正在前来的路上。然而她并不知道那个怪物正是她的父亲威廉。威廉注射了“G”病毒后失去理智，成为了怪物。威廉不断追赶女儿雪莉。克莱尔带着雪莉回到密室，发现艾隆斯已经离去。此时，在地下室里，威廉将一团从自己身上分泌的病毒块塞进了艾隆斯的嘴里。克莱尔发现后想要除掉威廉，然而艾隆斯却用枪威胁克莱尔不准靠近。刚才被塞进艾隆斯嘴里的怪物快速成长，并从艾隆斯的身体里冲了出来。克莱尔奋力消灭了那个生物后带着雪莉逃跑。雪莉失足掉进下水道。威廉找到雪莉并给雪莉感染了“G”病毒后离去。在隧道里克莱尔找到了雪莉，就在此时威廉再度出现并疯狂袭击克莱尔，克莱尔拼死击退威廉。另一方面，里昂和艾达两人同样遭到威廉的袭击，艾达受伤，里昂苦战击退威廉。里昂为救艾达去寻找出路和解药。却又遇见受了伤的安奈特，安奈特以为里昂也是Umbrella的间谍，她告诉里昂其实艾达也是Umbrella的间谍。安奈特正要动手杀里昂时屋子一阵剧烈的震动，安奈特被掉落的铁管击中昏迷。里昂从她身上拿到“G”病毒。这时艾达出现，向里昂讨要“G”病毒。里昂才痛苦的发现艾达真的是Umbrella的间谍。两人相持一会儿后艾达屈服了。就在他们准备搭乘列车逃离时，Umbrella空投在浣熊市内的“Tyrant-002”（暴君改-002型）出现。艾达为救里昂被暴君杀死，翻身掉下铁桥。研究所自爆装置被暴君击中开始倒数。里昂狂怒之下奋力消灭了暴君。伤心之际里昂将“G”病毒扔下铁桥。不久后，掉落在下水道内的“G”病毒被Umbrella特种部队成员汉克（Hunk，第四幸存者）找到并回收。过了几小时，安奈特再遇克莱尔，并企图使用研制成功的病毒疫苗使早已变成怪物的威廉变回人。但是失去人性的威廉残忍杀害了安奈特。克莱尔从安奈特身上得到了疫苗合成方法，于是决定为雪莉配一剂。撤退途中，威廉再度袭击他们。威廉从G1进化到G5，最终还是被克莱尔击倒。里昂、克莱尔、雪莉三人搭乘火车逃出了浣熊市。另一边，吉尔苦于逃脱追踪者（Tyrant-203型）的追杀。途中，S.T.A.R.S成员布拉德·维克斯被追踪者所杀。吉尔在逃亡途中遇到了Umbrella生化危机特别应变部队成员（U.B.C.S）卡洛斯·奥利维拉（Carlos·Oliveira）、队长米克鲁（Michael·Victor）、烈哥拉（Nicolaiginovaef）。众人开动电车逃走，追踪者再度迫近，米克鲁为救卡洛斯和吉尔，用手榴弹和追踪者同归于尽。电车出现故障，在钟楼停下。追踪者尾随而至，吉尔受重伤，并感染了病毒。卡洛斯拼死击倒追踪者。卡洛斯为救吉尔，前往医院取药，却发现烈哥拉实际是Umbrella的监视员，负责收集各种B.O.W的数据。卡洛斯和吉尔了解到明天早上将有一枚核弹将摧毁整个浣熊市。在



废物处理工厂追踪者被硫酸腐蚀后被处理掉。然而，在实验体销毁工厂追踪者变异成为巨大的爬行生物，并且执着的袭击着吉尔，吉尔用威力强大的电磁炮轰碎了追踪者。最终卡洛斯和吉尔搭乘直升机逃离了浣熊市。

10月1日 美国政府为了杜绝后患，于十月一日凌晨投放了一枚核弹进行灭菌作战。整个浣熊市及周边区域被夷为平地，10万人在此次生化危机事件中死亡，史称浣熊地区生化危机事件。艾达·王被投靠至谜之组织"H.C.F"的前S.T.A.R.S队长阿尔伯特·威斯克的救助下复活。威斯克从威廉的尸体上回收了"G"病毒，并和艾达一起在灭菌作战前逃离浣熊市。

10月9日 席那岛刑务所的囚犯计划集体越狱。

10月10日 囚犯们企图夺枪越狱。席那岛司令宾赛德下令将逃犯全数枪杀。

10月11日 宾赛德将席那岛囚犯越狱事件以集体自杀的方式向Umbrella高层汇报。

10月中旬 美国中央情报局（CIA）和里昂·斯科特·肯尼迪取得联系，以雪莉和里昂的性命做要挟，迫使里昂接受了CIA赋予的秘密任务。

11月22日 宾赛德将T病毒散播到席那岛街道上，并伪装成病毒泄露的意外。

11月25日 受好友里昂委托潜入席那岛的亚克（Yark）拼死消灭了杀死宾赛德的超级暴君（S-Tyrant），并连同幸存者洛特·克莱（Lott·Klein）和莉莉·克莱(Lily·Klein)逃离席那岛。席那岛因为宾赛德启动的自爆装置而爆炸，并沉入海底。

12月12日 为了寻找克里斯而侵入Umbrella巴黎分公司的克莱尔被逮捕并送往位于南太平洋的洛克福德岛军事训练所遭到监禁。

12月27日 谜之组织H.C.F得知阿莱克茜亚·亚希福特和维罗尼卡病毒出现在洛克福德岛，便命令阿尔伯特·威斯克率领特殊部队前往夺取。威斯克在袭击过程中造成病毒泄漏。克莱尔借机逃出监狱，并与年轻犯人史蒂夫（Steve）相遇。在大厅里，阿尔弗雷德·亚希福特伪装成阿莱克茜亚的样子袭击克莱尔。后来，史蒂夫为救克莱尔忍痛射杀了变成丧尸的父亲。在阿尔弗雷德的寝室，克莱尔再一次被阿尔弗雷德袭击，史蒂夫帮克莱尔解了围。阿尔弗雷德气急败坏，启动了自爆装置，并将汉克早先运送来的暴君释放，命令它杀掉克莱尔。克莱尔和史蒂夫搭乘飞机逃离里洛克福德岛，然而阿尔弗雷德操纵飞机飞往南极基地。暴君随即出现，克莱尔与史蒂夫合力将暴君打下飞机。来到南极基地后史蒂夫射伤了阿尔弗雷德。垂死之际，阿尔弗雷德唤醒了沉睡的阿莱克茜亚后死亡。克里斯收到里昂的信息后为救克莱尔也前往洛克福德岛，却遇到了本以为早已死亡的威斯克。威斯克痛恨克里斯等人，疯狂的攻击克里斯。但了解到阿莱克茜亚在南极基地后丢下克里斯前往南极基地。克里斯尾随而至，救了克莱尔。克莱尔随后前往寻找史蒂夫，却发现史蒂夫被阿莱克茜亚注射了维罗尼卡病毒，变异成为怪物。疯狂的攻击克莱尔之后，因为对克莱尔的爱，史蒂夫强行恢复理智，变回人类，死在了克莱尔怀里。威斯克找到阿莱克茜亚并向她讨要维罗尼卡病毒。阿莱克茜亚和威斯克一交手便打跑了威斯克。克里斯和克莱尔即将逃离南极基地之际阿莱克茜亚追至，并变身为巨大的蚁后般的怪物。克里斯消灭了阿莱克茜亚并引爆了南极基地。威斯克则回收了史蒂夫身上感染的维罗尼卡病毒。

2002年

和里昂一起接受特工训练的战友杰克·克劳撒（Jack·Krauser）在一次直升机事故中遇害身亡。实际上他借此机会投靠了阿尔伯特·威斯克。此时，世界三大巨头的公司合并，由谜之组织引导，成为三联公司。它涉及到生物医疗、矿产开发、工业兵器生产三个领域。阿尔伯特·威斯克加入三联公司。

2004年

萨德勒的研究员路易斯·赛纳（Luis·Sera）发现了教主的野心并且意识到自己的力量不足，于是向曾经的同学约翰求救。收到求救信息的却是艾达。克劳撒为了取得萨德勒的信任而绑架了美国总统的女儿阿什莉·格雷厄姆（Ashley·Graham）。此后，完成了特工训练已经成为总统私人保镖的里昂·斯科特·肯尼迪受命前往西班牙救援总统千金。威斯克为了取得寄生虫样本，派遣艾达前来协助克劳撒。里昂在村庄里受到暴民的围攻，艰苦脱险后击倒村长进入城堡。里昂重遇艾达，两人却形同陌路。阿什莉被城主拉蒙·萨拉查送往遥远孤岛上的军事基地，里昂则与城主开战，里昂击倒城主，与艾达一同前往孤岛。里昂遇到了两年前在事故中丧生的杰克·克劳撒，并与之一战，最终打倒了克劳撒。救下被教主萨德勒抓住的艾达后里昂与艾达协力击倒了萨德勒，艾达回收了寄生虫样本后启动了自爆装置，里昂与阿什莉乘坐救生艇逃脱，孤岛沉入海中。而路易斯为了帮助里昂被萨德勒杀死。艾达把寄生虫样本交给了阿尔伯特·威斯克。此时威斯克已经成为三联公司的首席。此后数年，三联公司接替Umbrella继续开发T病毒和G病毒，并将Las Plagas用病毒改良，使其拥有更高的攻击能力，可以在青年人身上寄生，使寄主失去理智，但拥有更高的智能和攻击意识。

2005年

美国政府事后迫于舆论压力冻结了Umbrella的资产，Umbrella的股票也一蹶不振，最终破产。同年，浣熊地区生化危机事件幸存者之一克莱尔·雷德菲尔德在哈弗维尔的机场等人，不料警察在人群中发现了一名丧尸，随后警察也被感染，机场一片混乱。接着，一架飞机紧急着陆，撞毁了机场大厅，从飞机上下来的全是丧尸。而今晨美国参议院的一名参议员正好在这个机场准备离开，同样被困。于是白宫派遣7年前生化危机事故的幸存者，同时也是总统直属特工的里昂·斯科特·肯尼迪前往协助特种部队应对危机。策划这起事件的是7年前亲人在浣熊市被害的柯提斯·米勒（Curtis·Miller），他得到了"G"病毒。他的要求是美国政府公开7年前事故的真相。在注射了"G"病毒之后，柯提斯疯狂攻击里昂和自己的妹妹，在特种部队服役的安吉拉·米勒（Angela·Miller）。最终里昂和安吉拉协力击败柯提斯，与克莱尔一起逃出并且炸毁了三联公司矿业分公司的大楼。



2008年

克里斯·雷德菲尔德加入了美国政府成立的生化恐怖主义安全评估联盟（BSAA），并且被派往西非调查当地疑似种族冲突的事件。克里斯来到西非无名小镇，此地在三国交界的活火山上。他遇见了谢娃·阿洛玛（Sheva·Alomar）。一开始当地的居民均是十分健康，但随着火山的爆发，居民渐渐成为类似于丧尸的怪物。而这些人们变成怪物的原因居然是被Las Plagas II（Las Plagas二代）寄体，克里斯和谢娃陷入苦战。他们经过矿区，在一个两层楼高的休息室遇见军火商埃尔文，就在克里斯准备询问埃尔文时，埃尔文被一个戴面具的黑衣女子（Jill）带走。克里斯和谢娃经过原始部落，到达三联公司的矿场码头，再次遇见埃尔文。经过一番水上追逐后，克里斯和谢娃登上埃尔文的游艇。埃尔文在无奈中注射了Las Plagas与河马基因合成体的虫卵，进化成了巨型BOSS。虽然怪物的外壳十分坚固，但在克里斯和谢娃的努力下杀死了埃尔文。随后，游艇开到了一个山洞里。克里斯和谢娃没想到，Umbrella竟然在这地下深处建造了巨型实验基地。克里斯在实验转盘上找到了吉尔的实验罐，但吉尔不在里面。在Umbrella的地下花坛中克里斯竟发现了Umbrella的红白伞标记。后来阿尔伯特·威斯克和吉尔竟同时出现攻击克里斯。原来数月前的一次任务吉尔为救克里斯和威斯克一同飞下山崖，没想到威斯克竟然控制了吉尔。经过一番恶战，克里斯最终将吉尔身上的控制器拔除，并且和谢娃一同与威斯克开战。威斯克被正面击中，克里斯趁机把抑制威斯克力量的药剂注射进威斯克的身体，威斯克顿时失去了大部分力量，转身跳进飞机准备撤退。克里斯和谢娃紧随其后追进飞机。在飞机里，威斯克再次挑战两人。克里斯将飞机大门打开，威斯克和谢娃均被强大的气流卷住，威斯克和谢娃即将飞出去，克里斯奋不顾身的冲上前抓住谢娃，但威斯克又抓住了谢娃的腿，克里斯一枪将威斯克打下飞机。最终飞机撞毁在一处火山旁。威斯克愤怒的打开生化罐，疯狂地攻击两人。最终克里斯和谢娃凭借极其默契的配合将威斯克打到熔岩里，并乘坐吉尔叫来的直升机一起逃离火山。就在即将离开时，威斯克垂死挣扎的用触须缠住飞机，克里斯和谢娃一人拿起一把火箭筒，对准威斯克轰了过去，威斯克被埋在了熔岩之下，克里斯、谢娃和吉尔逃离当地。

恐怖游戏的最高峰 十五年来不断缔造辉煌

BIOHAZARD 丧尸



说到《生化危机》大家首先想到的是什么呢？当然是丧尸了！这些可爱的小家伙给我们带来了无尽的欢乐（误），丧尸不就是《生化危机》游戏的主题吗？这些之前都是无辜百姓的群体因为安布雷拉的邪恶计划而不幸感染病毒，以至于变异成丧尸游走在荒废的街道之中，但是即使是无辜的人，我们为了通关也得不得已的一次次的降他们击倒，其实在《生化危机》的世界中不光有感染病毒的人类形态的丧尸，还有一些变异的动物，但是这里要说一下类似舔食者、暴君这种怪物并非感染病毒变异而成，它们是安布雷拉人工培养的病毒变异体生物，和那些什么都不知道就被病毒感染的可怜人不同。而游戏中丧尸一般都是些行动缓慢、没有智商思维的生物，他们甚至傻的连房门都打不开，也不会爬梯子（这些在后期的《生化危机》中得到改变），而普通丧尸的弱点就是脑部，破坏他们的大脑才可以使其停止活动，不然他就算爬也会爬过来咬你一口，最要命的是因为病毒的传染性，被丧尸咬伤的人过阵子同样也会变成丧尸，这也是为什么在《生化危机》中会有那么多的丧尸，整个城市都变成一座死城，从《生化危机4》开始丧尸变得不同，他们不再是被病毒感染，而是被在体内植入了某种病毒寄生虫，这种敌人可以有自己的思维，不再像之前的丧尸傻乎乎的，可以说是高智商等级的敌人，比如《生化危机4》中的邪教徒以及《生化危机5》中的非洲村民。

BIOHAZARD 病毒

《生化危机》系列另外一个非常关键的词语就是“病毒”，而关于病毒我们最熟悉的就是“T病毒”以及“G病毒”了。T病毒是以早期发现的始祖病毒为基础产生的变异体的一种新型的RNA病毒，它是强化重新组合生物遗传因子的特性，以开发生物兵器为目的而诞生的病毒，但一部分的人类无法适应它的突变性而成为丧尸，这就是我们最开始看到的那些丧尸的由来，当然《生化危机0》中的始祖病毒要在这之前发生。而安布雷拉制造这种病毒并不是为了制造丧尸，丧尸的产生完全是因为病毒不小心的泄露造成的，安布雷拉制造这种病毒其实是为了开发生物兵器，也就是我们在游戏中总见到的B.O.W.，关于这些后面我们在详细说明。而G病毒是威廉博士1988年进行实验时将Nemesis注入被T病毒感染的实验体后发现的，之后威廉潜心钻研，终于在1998年的时候成功培育出了G病毒，它除了可以改变生物的遗传因子以外，还会使受感染的生物在基因水平进化、变异，甚至能遗传给子孙后代，更为可怕的是它拥有可以使死去的复活的能力，是完全凌驾于T病毒之上的病毒种类。说到这里我们就必须说说G病毒泄露的事情，在威廉制造出这种病毒之后他的公司，也就是安布雷拉要求他将病毒交出，而这之后就发生了汉克的小队前去回收G病毒的故事，垂死的威廉为自己注射了G病毒，之后变异成了《生化危机》中最著名的BOSS之一。

BIOHAZARD B.O.W.

这就是所谓的“生物兵器”缩写，在《生化危机》系列游戏中我们遇到过无数次这种该死的家伙，他们往往是作为强力的敌人甚至BOSS登场，接下来让我们看几个非常熟悉的“生物兵器”。



舔食者>>>

这东西是我在游戏中印象最深的敌人，舔食者身上没有皮肤组织，肌肉都是外露的，它的攻击方式一般有两种，一种是用他那锋利的爪子攻击，另外一种则是长长的舌头，它的舌头可以伸缩很长的距离，而且穿透力惊人，有很多浣熊市的警察都是被这舌头刺穿身体领了便当的，另外这种东西没有眼睛，所以从他身边悄悄走过去是一种可行的办法，这个在《生化危机5》后期得到了有效的证明，但是一旦被舔食者注意到，玩家需要迅速逃跑或者正面迎敌，说实话这种东西充其量就是一个高等级的杂兵，对我们还造成不了什么太大的影响。

暴君>>>

在《生化危机》初代中刺穿威斯克身体，挡在玩家最后关头面前的敌人就是暴君了，T病毒其实全称翻译过来就是暴君的意思。暴君的身体非常魁梧，比正常人类要高出不少，手臂末端有着大的吓人的利爪，而且在游戏中还能看到暴君身上那巨大的眼珠以及心脏，这也是他的弱点。到了《生化危机2》中暴君在哪里呢？那个穿着军大衣的大个子就是了！暴君登场的时候有着明显的剧情特写，直升机扔下了几个大箱子，那里面就是暴君了，而他们被投放到这里的目的只有一个，那就是消灭玩家。2代里的暴君身上穿着军大衣，看上去只不过是一些个头高一些的普通人，但是一旦卸下这些伪装之后你就可以看到那个熟悉的身影了，没错！这就是暴君，攻击力大得惊人的BOSS。



追踪者>>>

有人认为这种追踪者也是暴君，这种说法其实也对，追踪者的产生是在暴君实验中发现的，但是追踪者的能力更高一些，玩过《生化危机3》的玩家都应该记得那个可恶的家伙，他总是追着玩家跑来跑去，我们根本不知道什么时候他会突然出现攻击玩家，这个设定也使得整个游戏充满了紧张刺激的感觉，这种压迫感是要远远强于《生化危机2》中暴君给玩家带来的感受，而追踪者也成了很多生化高手练习技术的得力助手，我曾经就看到过一个视频是一位玩家用小刀划死追踪者。追踪者有自己的思维，他可以使用类似火箭炮的武器，说到火箭炮我当初在玩《生化危机3》的时候取得了火箭炮之后就再也不怕追踪者了，一发炮弹搞定，如果觉得不够过瘾的话就多来几发，这个世界瞬间安静了……



GAME SOFTWARE 电子游戏软件

封面图：《灵魂能力5》新角色 Zwei

2011年 8月下

CONTENTS



CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS

GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

SPECIAL 特别策划 EDITTED

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
杨　旭
王　丰
连　毅
邢鹏飞
梁　朝
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
特约画师：汤　米
美术指导：宋　辉
美术总监：孙　宇
美术编辑：潘奕闻

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：sammi@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

Focus on Game News

VOL 305

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



日前，3DS版《合金装备 食蛇者3D》宣布延期至2012年，但具体时间未定。此次延期的原因不明，外界猜测是为PS3版《合金装备 高清合集》的开发让路，并且也是不满现在3DS的低迷销量所致。

HARD 美国专讯 微软发布《Kinect星球大战》限量版Kinect主机同捆组合



本刊讯　微软与Lucas Arts在本次圣地亚哥Comic-Con动漫大会中，正式宣布将合作推出特别样式Kinect for Xbox360主机同捆组合“Kinect星球大战限定版Kinect主机同捆组”，提供星战迷熟悉的“R2-D2”与“C-3PO”造型样式的Xbox360主机、Kinect传感器与无线手柄。



这款以《Kinect星球大战》为主题的Kinect主机同捆组，内含R2-D2造型样式的特别款式蓝白涂装Xbox360主机（320GB），主机的系统音效也改成与R2-D2相同。



此外还包括与主机相同色系的白色Kinect传感器，以及C-3PO造型样式的特别款式镀金Xbox360无线手柄。



游戏部分除了主题的《Kinect星球大战（Kinect Star Wars）》之外，还包含Kinect传感器标准同捆的《Kinect大冒险（Kinect Advanture）》，以及同捆组专属的独占下载内容兑换代码。

“Kinect星球大战限定版Kinect主机同捆组”预定2011年底推出，价格449.99美元，约合人民币2900元。

SOFT 日本专讯 PSP版《最终幻想 零式》发售日确定 知名摇滚乐团唱响主题曲《ZERO》

本刊讯　由SQUARE ENIX制作的PSP动作角色扮演游戏《最终幻想 零式（Final Fantasy Type-0）》官方于7月20日正式公开，《最终幻想 零式》确定将在10月13日发售。并且公开主题曲将采用由知名摇滚乐团“BUMP OF CHICKEN”创作的新曲“ZERO（ゼロ）”。另外还放出了最新版本的宣传影片供玩家欣赏。

本次官方一并公开了发售日和主题曲的消息，可以看到本作终于进入了完成阶段准备推出。在新宣传影片中可以看到，除了先前已在官方网站公开的8名“魔导院第零班”成员之外，还现身了3名未公开的成员：“Deuce（配音：花泽香菜）”、“Jack（配音：铃村健一）”和“Seven（配音：青木麻由子）”。可以看到三人各自手持不同武器，以及其独特的战斗风格。目前第零班成员也只剩1名尚未公开。







此外还现身了剧情的重要人物“Andoria（配音：林原惠）”和“Celestia（配音：水树奈奈）”，可以猜测的出这两人将会执掌剧情的核心关键。

在《最终幻想 零式》中，玩家将从12名魔导院训练生中挑选3名组成小队，承接各种战场任务，通过高动作性的战斗系统施展各种攻防招式。并运用培利希提里姆朱雀特有的魔法与召唤兽，来对抗以魔导装甲、战舰与枪炮等机械文明为主力的米利提斯皇国大军。

本作预定10月13日发售。售价7700日元（两片UMD装），约合人民币637元。

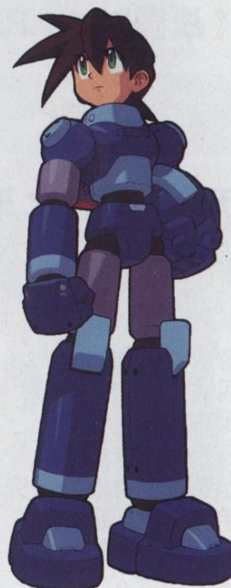
EVENT 日本专讯 是条件不足，还是人气不高？ CAPCOM中止《洛克人DASH3》开发计划





本刊讯　CAPCOM于7月19日宣布，将中止N3DS版游戏《洛克人DASH3（ロックマンDASH3）》的开发计划，日前宣布延期推出的下载抢先版《洛克人DASH3序章！》也一并取消推出。

《洛克人DASH3》是通过玩家参与型游戏开发项目“洛克人DASH3计划”来制作开发的《洛克人DASH》系列最新作，以“大家一起来做游戏”为概念，通过网络募集玩家意见来决定登场角色的设计、舞台关卡的创作与收录道具的名称等内容。



本次官方宣布，由于现阶段无法满足游戏开发的种种条件，因此决定中止“洛克人DASH3计划”的进行。伴随着开发中止的措施，日前宣布延期推出的下载抢先版《洛克人DASH3序章！》也一并取消推出，专属网站“DASH开发室”即日起停止更新，并预定于8月19日关闭。

先前CAPCOM也曾于3月宣布中止PS3/Xbox360下载动作游戏《洛克人新宇宙（Mega Man Universe）》的开发。该游戏曾于去年9月东京电玩展中提供试玩，已经有相当高的完成度，却仍无预警宣布中止开发。本次《洛克人DASH3》则是在序章接近完成、但尚未推出供玩家实际验证的状况下，再度面临中止开发的命运，对喜爱《洛克人》系列的玩家来说无疑是个噩耗。

SOFT 美国专讯

美国篮坛三巨头现身《NBA 2K12》 三位NBA巨星主题封面同时亮相



本刊讯　2K Sports日前发表了NBA系列最新作品《NBA 2K12》，其中PlayStation3版和Xbox360版将采用别出心裁的三封面包装，向迈克尔·乔丹、拉里·伯德和魔术师约翰逊这三位NBA史上最杰出的传奇球员献上最高敬意。

全新风格的《NBA 2K12》封面，首次采取了跳脱传统2K Sports品牌艺术窠臼的独特做法，并将凸显每位传奇球员所属的著名球队：芝加哥公牛队、波士顿凯尔特人队以及洛杉矶湖人队。其中以拉里·伯德和魔术师约翰逊为主题的封面将于产品上市时采取限量推出。

三个封面的设计堪称运动游戏界的首创，将延续《NBA 2K11》打下的坚实基础。《NBA 2K11》的全球销售量已突破500万套，并包办20多个电玩游戏奖项，包括14项"年度最佳运动游戏"殊荣。

"去年，《NBA 2K11》让迈克尔·乔丹重返虚拟篮球场，造成了极大的轰动；然而，我们绝不因此自满。"2K Sports营销副总裁Jason Argent表示："在多年长期合作的基础下，今年我们再度让空中飞人于《NBA 2K》系列中登场，并有拉里·伯德和魔术师约翰逊这两位传奇巨星担纲特别封面人物，借以彰显NBA史上最杰出的篮球英雄。三封面凸显了2K Sports长年致力为玩家营造逼真写实NBA篮球游戏的热忱，并借此机会向过去及现在活跃于球场上的传奇篮球运动员致敬。"

《NBA 2K12》的封面插图是由Adam&Co的Adam Larson设计。Larson曾替众多艺廊、杂志、各式产品广告活动创作过许多充满活力的作品。他的作品获奖无数，包括凯利奖（Kelly Awards）、坎城创意奖（Cannes Lions）、克里奥国际广告奖（Clio Awards）以及两次艾美奖提名。《NBA 2K12》北美上市日期为2011年10月4日。

TOP 新闻直击

HOT TOP GAME NEWS



●由日本一制作，台湾索尼计算机娱乐（SCET）代理发行的PS3版《魔界战记4》繁体中文版预定8月19日推出，一般版价格1590台币（约合人民币355元），初回限定版价格2190台币（约合人民币489元），内含人偶模型（死亡子、风祭风花、瓦尔巴特杰、布尔加诺4种样式随机附属1种）、原声配乐CD与中文版画册，预约特典为PSN下载卡。

●7月25日，据亚马逊网站上关于任天堂3DS掌机产品页的描述：由于接到用户投诉，亚马逊已暂停任天堂3DS掌机的销售。亚马逊网站的任天堂3DS掌机产品页上的一个文本框内写着："本款产品在其他商家还有售，但Amazon.com目前并不提供此款产品的销售。有顾客告知我们此款产品的库存、运送方式或产品描述存在问题，我们将尽快处理这一问题。"目前，亚马逊和任天堂均未就此事发表评论。但通常顾客会因为电池续航能力差或眼疲劳等问题进行投诉。

●NAMCO BANDAI Games发表，将自7月20日起展开PS3/Xbox360刀剑对战格斗游戏《灵魂能力5（Soul Calibur V）》登场原创玩家名称募集活动，让玩家通过网页问卷来设定NPC角色名称、性别、国籍、流派、攻击模式等特性，入选的NPC角色将会在游戏中实际登场。活动自7月20日起至8月5日止，所有参与活动的玩家皆可获得《灵魂能力5》特制桌布奖励。PS3/Xbox360版《灵魂能力5》预定2012年推出。



●7月28日，KOEI TECMO提供了《真三国无双6》晋势力和他势力的最新原创服装下载。8月份预定提供的下载内容为：原创衣装全套组、原创剧本"冀城"、追加武器获得组2、追加武器获得组3、追加武器获得组4、BGM追加组6、"长坂"剧本（『真三国无双』编）。

晋、他势力部分原创服装图鉴：



●任天堂于7月28日宣布，将全面调降N3DS主机售价。从现在的25000日元，调降至15000日元（约合人民币1245元）。并于8月11日起正式调降，至于日本以外地区预计在7月到9月之间实施。另外作为补偿措施，已经在8月11日前购买N3DS的用户，可以参加"N3DS大使方案"。在2011年8月10日23点59分前将N3DS接续网络，连上任天堂电子商店，就可以登录为"N3DS大使方案"的参加者。并于9月1日起，提供10款FC虚拟平台游戏供玩家免费下载。免费下载的FC游戏包括：《超级马里奥兄弟》、《大金刚JR.》、《气球大战》、《敲冰块》、《赛尔达传说》等，尚有其他5款未公开的游戏。除了上述游戏，还会在今年内提供10款GBA虚拟平台游戏供玩家免费下载，包括：《超级马里奥Advance3》、《马里奥赛车Advance》、《银河战士Fusion》、《瓦里奥工坊》、《马里奥vs.大金刚》等，尚有其他5款未公开的游戏。



金麟岂是池中物 一遇风云便化龙

——LEVEL-5的成长回顾

有一家游戏公司，它的游戏被改编成动画和电影，还是这家游戏公司，拉吉卜力工作室下水参与游戏制作，依然是这家游戏公司，和另一家爷爷级老牌游戏公司合作推出了一款游戏，这就是游戏制作公司里的新秀黑马Level-5。

1998年才在游戏都市福冈起家的他们，通过短短10年的努力，竟然让旗下的几款游戏和《口袋妖怪》平起平坐，与动画大师宫崎骏的吉卜力工作室合作制作了《双重国度》，与游戏元老CAPCOM合作制作了《雷顿教授VS逆转裁判》。

到底这家公司有着何种魔力？他们是怎样在复杂的游戏业界立脚的？又是怎么一步步在龙潭虎穴一样的业界生存发展壮大的？下面请跟随小编的脚步，捋捋思绪，一起来领略一下福冈的Level-5会社到底是怎么发展的吧。

第一时期 ——在巨人的搀扶下学习行走

LEVEL-5于1998年10月在日本福冈成立，社长是有着“小卷毛”的外号、并曾经在RiverhillSoft工作过的日野晃博。LEVEL-5最初曾打算以SCE（索尼计算机娱乐）的子公司方式成立，不过在SCE副社长佐藤明的建议下还是选择了独立经营。

LEVEL-5在成立之后得到SCE的投资，以游戏研发商的身份在PS2平台开发了《暗云（ダーククラウド）》和《黑暗编年史（ダーククロニクル）》两部作品。《暗云》在全世界达成了百万套的好成绩，也就是第一桶金。

《暗云》（2000年12月）

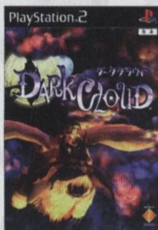


LEVEL-5的处女作，也是SCE首款在PS2上发行的一款角色扮演游戏。虽然是PS2平台初期少见的角色扮演游戏，但并没有大卖。而累积的技术和经验为LEVEL-5之后推出的作品铺路。

《暗云》的特色是融合了“拥有动作要素的迷宫”，并且运用零件将村庄复原的“场景模型”。在迷宫中可以更换角色探险，并且迷宫采随机生成。而角色没有等级和经验值，要利用“附属品”和“锻炼”等等手段使装备强化。

《暗云》可以自由改变视点的3D地图，和根据时间改变的风景描绘，还有不依赖预录动画以实时演算的事件演出等等技术，都运用到了之后热卖的《勇者斗恶龙8》之中。

《黑暗编年史》（2002年11月）



《黑暗编年史》可以说是《暗云》的续篇，在欧美地区以《暗云2（DarkCloud2）》的名称推出。画面采用了之后LEVEL-5的招牌风格“3D卡通渲染（Toonrendering）”方式来表现，使用的手法比之前更加成熟。事件场景也全面语音化，呈现更加具有幻想世界氛围的内容。

系统上继承《暗云》，游戏中玩家要扮演喜欢发明的天才少年，并四处冒险收集零件。而在冒险的过程中，与伙伴相遇、发现复活的暗影与世界的秘密，展开一幕幕庞大的冒险。

第二时期 ——走自己的路，让别人说去吧

在角色扮演游戏领域受到发行商好评之后，LEVEL-5公司争取到了和SQUAREENIX合作开发日本国民级角色扮演游戏《勇者斗恶龙8天空、海洋、大地与被诅咒的公主（ドラゴンクエストVIII空と海と大地と呪われし姫君）》的机会。

与此同时，Level-5和Xbox合作开发了多人在线角色扮演游戏《真梦生活Online（トゥルーファンタジーライブオンライン）》不过很可惜的是后来因为开发进度的延缓和政策改变，而中止了这款作品的开发。

不过之后的结果证明了LEVEL-5的决定是正确的，投注所有精力的《勇者斗恶龙8》不但没有延期推出，而且受到了玩家们的支持好评，并且热卖了370万套。也为LEVEL-5的成长期在日本游戏研发商中占据了一席之地。

另外，有了之前的愉快合作，SQUAREENIX也放心的将《勇者斗恶龙9星空的守护者（ドラゴンクエスト9星空の守り人）》交给LEVEL-5研发，并且于2009年推出。《勇者斗恶龙9》销售套数也突破530万套，是全系列首款出货超过500万套的作品。

《勇者斗恶龙8天空、海洋、大地与被诅咒的公主》（2004年11月）



《勇者斗恶龙8》是SQUAREENIX在合并之后，首款的《勇者斗恶龙》本传续作。并且创下了日本地区PS2游戏的最高销售纪录，达到370万、全世界销售472万套。也是系列之中仅次于《勇者斗恶龙9》销售纪录的作品。

本作和至今的《勇者斗恶龙》系列有许多革命性的改变。角色和怪兽的描绘采用了“3D卡通渲染”风格，角色的描绘也从2头身的位图描绘，改变为动画风格的正常头身尺寸，忠实再现了鸟山明的插画风格。而在人物视角的部分也从上往下看的视角，变成3D游戏主流的后方视点。并且在战斗的部分也从历代的第一人称视点，变为出招时可以看到角色的第三人称视点。

第三人称视点战斗场景的意思就是，系统上采用了时间流动，景色也跟着改变的系统，也会根据日夜发生不同事件。根据“技能”而随之成长的成长系统、提升攻击威力的“情绪”系统和可以合成复数道具的“炼金”等多数全新尝试。

《勇者斗恶龙9星空的守护者》（2009年7月）



《勇者斗恶龙9》和《勇者斗恶龙8》同样，是由资本和技术更加成熟的LEVEL-5所开发的续作。也是在《勇者斗恶龙》系列中，首次加入“多人在线游戏（MMORPG）”概念的作品。但是也因为推出的平台非旗舰级家用主机，而是掌上型主机NDS，曾经考虑过要以“外传”的形式推出。不过后来因为投注全力的长期制作，和扎实的游戏内容，而决定以本传推出。推出后也不负众望创下空前纪录，销售突破了530万套。

《勇者斗恶龙9》以类似在线游戏的概念，在角色创造有极高的自由度。在地图上采取”可见式遇敌（シンボルエンカウント）”，和怪兽接触后就会进入战斗。并且在主线任务之外，准备了大量的支线要素。例如有100种以上的”任务（クエスト）”可供游玩，还有“宝藏地图”和“酒厂”等等非主线剧情的钻研要素。并且强化Wi-Fi、“擦身”、“追加下载”等通信联机功能，给日本带来了又一波全民DQ的风潮。

第三时期 ——更成熟更稳重

在获得了《勇者斗恶龙8》的成功之后，LEVEL-5迈入了新的时期，计划从游戏研发商转型成为游戏发行商。而首款从开发到发行为止都是一手产出的作品就是《雷顿教授》。而《雷顿教授》系列搭上了NDS爆卖的热潮，并且发挥了该平台的创意玩法和动画风格的解谜要素而热卖，也为LEVEL-5的发行品牌打开知名度。

作为第二波自行发行作品，LEVEL-5依旧发挥该公司天马行空的创意，以及擅长制作角色扮演游戏的功力，推出了少见以足球为题材的RPG《闪电十一人》。并且一反游戏市场的规则，其夸张的演出、热血及充满友情的剧情，在小朋友和女性之间产生了爆发性的人气。

《雷顿教授》（首作2007年2月）

《雷顿教授》游戏类型为“解谜科幻冒险游戏”，目前全系列在日本国内总销量超过365万套，全世界突破940万套。在官方宣传上也以“全世界销售第一的冒险游戏”为口号，并请到40年间共发行23集的畅销益智问答著作《头脑体操》的作者多湖辉担任监修。



《雷顿教授》系列和一般的推理冒险游戏有些不同，并没有左右剧情进展的“选项”。玩家是以侦探雷顿的角度，解开游戏中剧情和登场角色所提出的各种“谜题（ナゾ）”。谜题的种类五花八门，有些要解开拼图，有些则是谜语等等。可以说是类似“益智游戏”的解谜玩法。

游戏进行起来类似推理小说的感觉，一边阅读剧情进展，一边解开剧情给予的各种谜题，或是绕路解开各种支线事件。玩起来有些神似《头脑体操》系列。并且请到了日本的知名演员大泉洋和堀北真希来配音，进一步吸引了轻度玩家族群。



另外，值得一提的是在2009年底不仅推出了《雷顿教授》的动画电影。《雷顿教授》也将和CAPCOM的招牌推理游戏《逆转裁判》系列合作，推出梦幻跨界组合《雷顿教授VS逆转裁判》。雷顿与成步堂两大推理奇才将会于异世界展开梦幻交锋。《雷顿教授》也迅速被电影化，目前的版本有《雷顿教授与永远的歌姬》。

《闪电十一人》（首作2008年8月）

端看游戏类型定为“收集”、“育成”足球RPG，就可以知道《闪电十一人》这款游戏在题材上的特殊之处。《闪电十一人》系列销售累积超过200万套，以日本小朋友当红的运动：足球为题材，并打出可以“收集球员”并且“自由培育”的特殊玩法。其实笔者觉得《闪电十一人》系列核心元素跟历久不衰的《口袋妖怪》系列有着异曲同工之妙。赶上世界杯足球赛热潮推出的3代，收录各国特色球员2代要展开旅行寻找全国强者加入，打倒”外星学园”

游戏中登场的球员至少1500人以上，并且准备了多样化的挖角系统。有普通对话就可加入的队员、球队经理的寻人系统、人脉系统、及从其他队伍的挖角等等多样化的搜集方式。球队的组成相当自由，玩家可以作出完全独创的球队。虽然游戏预设的雷门中学角色们已经有一定强度，但是游戏中准备了更多具有独特绝招和外貌的球员，常会令人不知不觉想解开各种艰难条件，搜集各种帅气的球员们。

游戏基本上以触控笔就可以简单的进行传球及射门等动作，当与敌人进行进攻或防守时，时间会暂停进入指令战斗（コマンドバトル）模式，并等待玩家输入普通指令或是必杀技。依据角色的能力值和必杀技强度，决定攻防胜败。并且还有“远距射门（ロングシュート）”“连锁射门（シュートチェイン）”、“燃烧时间（バーニングフェーズ）”、和“必杀战术（必杀タクティクス）”等等特色超级指令，使的在比赛中虽然操作简单，但是攻防的复杂和精彩度其实非常扎实。

第四时期——大胆尝试和创新

LEVEL-5作为开发商所推出的游戏及营销方式获得肯定之后，也开始朝着新的目标迈进。LEVEL-5大胆的和各方厂商合作推出令人感到惊奇的游戏作品，例如与CAPCOM共同制作的《雷顿教授VS逆转裁判》、和动画大师“宫崎骏”所率领的“吉卜力”工作室合作，如同在观看吉卜力动画一般的原创RPG《双重国度》。以及近来话题性超强，日本经典科幻动画系列《高达》的新作《机动战士高达AGE》也将由该公司推出新作游戏。不禁令人对LEVEL-5广泛的合作人脉和源源不绝的话题人气感到惊讶。

而说到LEVEL-5的制作风格，令人印象最深刻的就是动画。LEVEL-5不仅擅长在游戏中大量穿插过场动画，更进一步推出长期播映的电视动画。例如目前可以说是该公司的人气主打系列《闪电十一人》从2009年播映至今，已经超过了127集，并且一直维持着高涨的人气。而且也预计在今年5月接续档期，继续播出《闪电十一人GO》。

不过令人注意的是，和《纸箱战机》动画系列相同，《闪电十一人GO》反客为主比游戏还早上市，这可能是结合多媒体的新战略方式－，即以动画先行播出来提升游戏本体的销量。而事实也证明了这个作法可行，身为完全新作的《纸箱战机》目前累积了25万套的销量，可说是成绩不俗。

《双重国度》（2010年12月）

《双重国度》系列是以“人与人之间的心灵交流”为主题的奇幻角色扮演游戏，故事叙述因为失去挚爱母亲而陷入悲伤的少年奥利巴（オリバー），偶然间来到与现实世界有着奇妙共通点的异世界（另一个国度）展开冒险旅程。吉卜力工作室担任动画制作，音乐家久石让担任配乐。目前已推出NDS《双重国度-漆黑的魔导士》，PS3《双重国度-白色圣灰的女王》也正在制作之中。

特别值得一提的是NDS《双重国度-漆黑的魔导士》贩卖时还同捆了实体的魔法指南书，记载了游戏中的魔法咒语与除魔纹章等数据，让玩家边查阅指南书边以触控笔施展魔法，充分体验担任魔法师的乐趣。

在发售初期因为打着豪华制作阵容、及精美魔法指南书等等诱惑的《双重国度》受到高度期待，而受到店家大量下单进货。不过实际发售时市场反应不如预期的爆炸性热卖，以及强碰到了杀手级大作《魔物猎人携带版3rd》，造成店家库存压力而曾经价格崩跌。不过截至2010年3月为止，销售套数实际上也累积了50万套以上，以原创新作来说，可以说是十分亮眼的数字。

《纸箱战机》（2011年6月）



《纸箱战机》2011年6月推出的PSP角色扮演游戏。同时也推出了手机（ROID）版。本作吸收了《闪电十一人》的经验，以跨媒体制作的方式于3月先推出了电视动画、漫画以及塑料模型玩具，先行为游戏拉抬了声势。

游戏系统上以RPG为主轴，身为游戏核心元素的小小模型战士《纸箱战机》并融入了不禁令人回想起“四驱车”等经典要素，玩家可以自由化角色的纸箱战机，作出独一无二的搭配。战斗遇敌部分如同游玩机器人动作游戏，实时操作自己的《纸箱战机》和敌人对阵，笔者认为游戏节奏和《机动战士高达VS.高达》有些雷同，不过系统上简化许多。

LEVEL-5未来发展走向

虽然未提到《白骑士物语》、《银河游侠》等等作，不过以LEVEL-5整体游戏发行的数量，以及对于市场各族群（尤其是核心玩家族群）来说，LEVEL-5还处于“发展期”。也正是因为LEVEL-5不会受到过去经典系列和形象作风的包袱拖累，才可以持续推出让人大吃一惊的作品。就一个成年人的角度来看，LEVEL-5的游戏都有一个特点，就是可以使人“找回童心”。不论是《闪电十一人》、《纸箱战机》和《双重国度》，在游戏时都常会令玩家忘记年龄，重新找回儿时各种感动的要素。魄力绝招、友情、努力王道的剧情都令人想起《足球小将》等儿时的美好记忆。

之所以对LEVEL-5抱持着某种期待，也是因为该公司不推出“移植作”，主要是对其持续挑战新平台的制作风格令人感到佩服。今后LEVEL-5也预定推出《机动战士高达AGE》的角色扮演游戏，也算是高达系列游戏中少有的RPG作品。还有诸多登陆新平台的全新作品。例如PS3《双重国度-白色圣灰的女王》、N3DS《闪电十一人GO》、《奇幻生活》和《时空旅行者》等等新作都值得注意，有兴趣的玩家不妨持续追踪相关消息。

虽然LEVEL-5的游戏画风、设定都看似以所谓的“少年向”为主打。不过实际玩一玩的话，其实可以发现系统又十分扎实、轻松上手，要素和游戏份量非常充实，还有丰满又不失惊奇的剧情。如果只是听闻而不去尝试的话，不免觉得有些可惜。



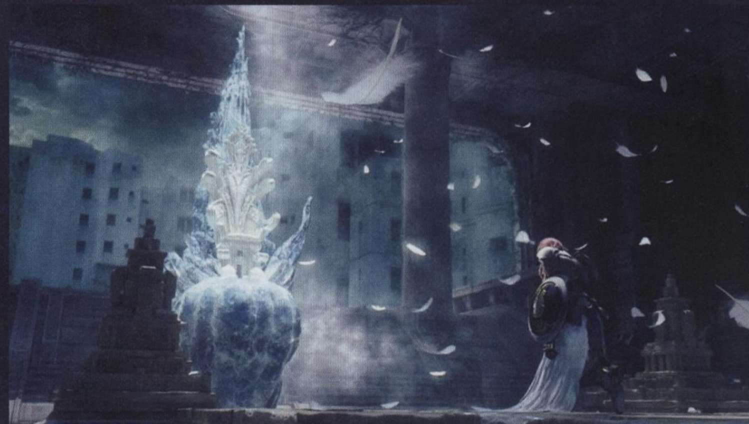
水晶篇章重装上阵 再续百万传奇





PS3 / X360	本刊译名：最终幻想XIII-2		2011年12月预定	
	角色扮演类	厂商	价格未定	日语
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

本作是截至2010年12月底止全球累计销售超过600万套的《最终幻想XIII》续篇作品，也是继2003年3月的《最终幻想X-2》之后再度登场的《最终幻想》系列本传同代续作。本作故事发生在前作结束之后，主要围绕着雷霆和塞拉的故事展开，近日SE公布了本作游戏更多的游戏截图画面，还有全新的冒险舞台与升级之后的战斗系统等全新要素，那么接下来就让我们看看这次官方又公布了什么新消息吧。



影像中雷霆对着这座看上去并没有什么人的王位行礼，这个建立在水晶之上的王位究竟是属于谁的呢？雷霆又是因为什么对它行礼呢？这一切的谜团只有等到游戏发售之后才能解开了，也许这次故事的起源就是从这里展开的……

目视前方 坚定信念



←图中雷霆的目光十分坚毅，仿佛是在心中默默确定了什么信念一般

圣府失权 PSICOM解体



在经历前作战役后原本统治茧的圣府丧失了许多权限，接受圣府指示执行净化政策的特务机构跟着解体。

美丽的场景 蓝天白云 风光无限好

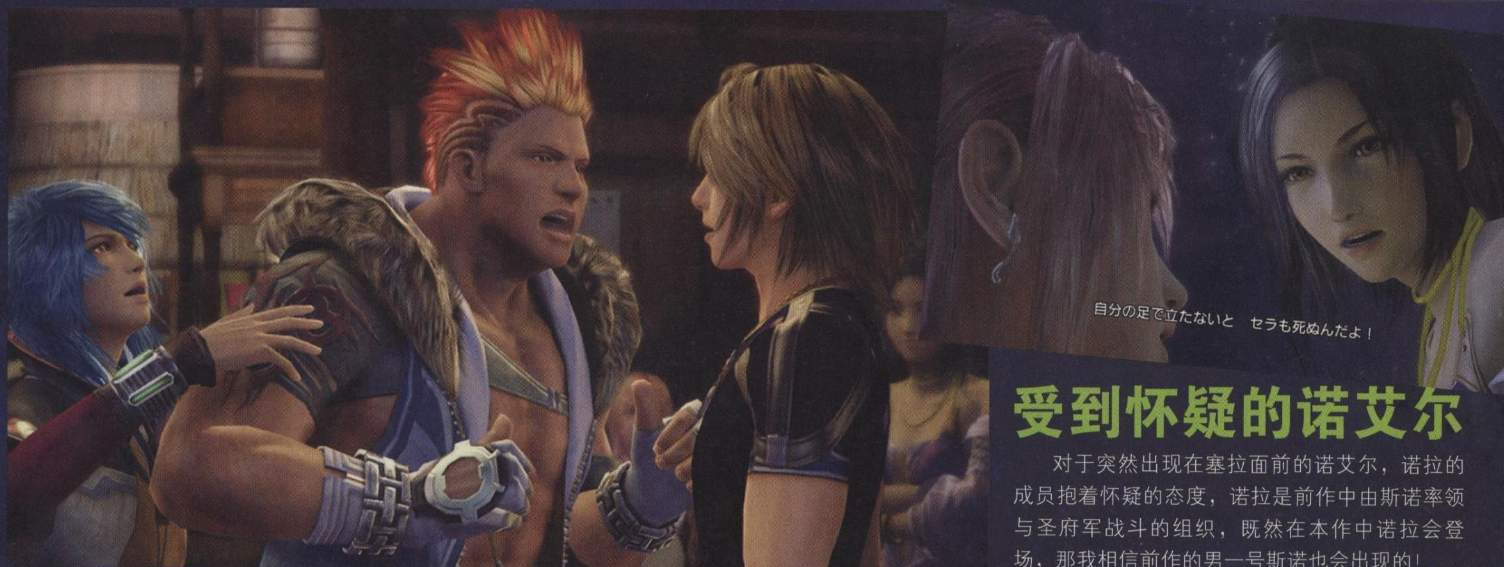


→游戏在场景刻画方面依旧相当出色

身份明确化 神秘男子 疑为入侵者



→诺艾尔首次造访茧时不知为何被接替特务机构PSICOM职责的警备军当成入侵者



受到怀疑的诺艾尔

对于突然出现在塞拉面前的诺艾尔，诺拉的成员抱着怀疑的态度，诺拉是前作中由斯诺率领与圣府军战斗的组织，既然在本作中诺拉会登场，那我相信前作的男一号斯诺也会出现的！

游戏舞台之一毕尔吉遗迹

毕尔吉遗迹是旧时代居住区，位于湖水全面水晶化的毕尔吉湖附近，在茧落下时受到冲击而崩坏，如今已经变成禁止进入的危险地带，只剩下遗迹调查团与警备驻军还留在当地，是本着冒险舞台之一。



巨大圆形遗迹

←图中出现了一个巨大的地洞，这应该也是旧时代的遗迹。



→本作对雨水的刻画更加真实，使得游戏整体素质更上一层楼。

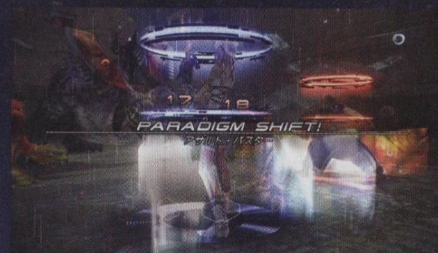
遗迹地下水道

←图中应该是遗迹下方的地下水道，在这里必然会发生很多战斗。



典范转移系统

战斗中每名角色都具备“攻击”、“防御”、“恢复”、“强化”等不同能力的「职能」，每名角色担任的职能需要事先加以设定，这些设定好的组合被称为「典范」。



熟悉的角色 熟悉的面孔

←玩家在游戏中将会遇到很多前作中许多熟悉的角色。



→这两位大家还记得吗？前作和斯诺一起战斗的伙伴也会在本作中登场。



华丽特效渲染 大魄力战斗

←游戏中对战斗的描写依旧是华丽无比，精彩绝伦。



多样化组合 职能变化

←和前作一样玩家需要根据实际情况安排合适的职能组合，这样才能更好的应对战斗。

→追击手一直是前作中不可或缺的职能，把敌人攻击到破防可以使战斗更加简单。



面对强力敌人 防御是关键

←两个防御职能的角色组成的战队可以大大降低收到的伤害。

ACE COMBAT®
ASSAULT HORIZON
エースコンバット　アサルト・ホライゾン

“蜜蜂”蜇翻“巨兽”

PS3	本刊译名：皇牌空战-突击地平线		2011年10月13日	
X360	射击	NBGI	8380日元	版本
	蓝光/DVD	游戏人数未定	分辨率未定	审查预定

经过漫长的焦急等待，跨平台人气游戏《皇牌空战-突击地平线》终于又有新情报放出，在之前的相关报道中，已经对该游戏的系统、剧情做了大致介绍，而本次放出的情报又以图片和战机居多，所以本次就通过游戏画面来进一步了解即将在10月发售的这部作品吧。将会在本次游戏介绍中登场的战机有美系AH-64“阿帕奇”武装直升机、F-4E“鬼怪”歼击/战斗轰炸机，以及前苏联的米格型号战斗机和SU型号歼击机等。



护具检查完毕 没问题可以起飞

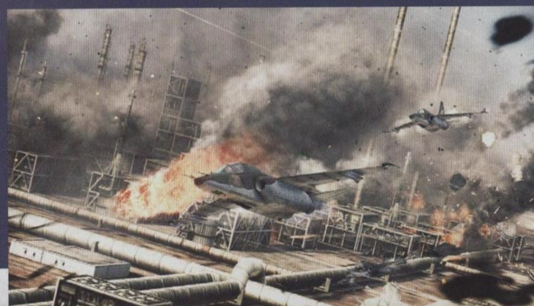


编队护航 队长机压阵

←队长机的特殊标记显得格外显眼，也最容易成为靶子。



→F-4“鬼怪”超音速战斗轰炸机其实在1996年就已经退出现役。



战斗正酣 烟火缭绕

→虽然对地面目标执行了轰炸，但是之后的反击很可能是致命的。



绽放的火焰花

←退役后的F-4大部分被改成无人靶机或执行无人驾驶的轰炸任务。



致命的白色镰刀

←空对空道导弹划破长空的白色轨迹，好似一把异样的死亡镰刀，直砍向敌人的尾巴。











枪林弹雨中前进



在高楼大厦中穿梭



武装直升机地面克星

→本作中苏制美制对地攻击直升机的登场可谓是一大亮点。



攻击阵型前进 黎明静悄悄

→在机群编队向目标方向靠近时，周围悄无声息的让人毛骨悚然。





紧握主动权

←灵活轻巧的单发战机控制着战场主动权。



碎片随风飞舞

←周围建筑物的爆炸碎片令空战情景更加逼真。

重火力机枪指哪打哪

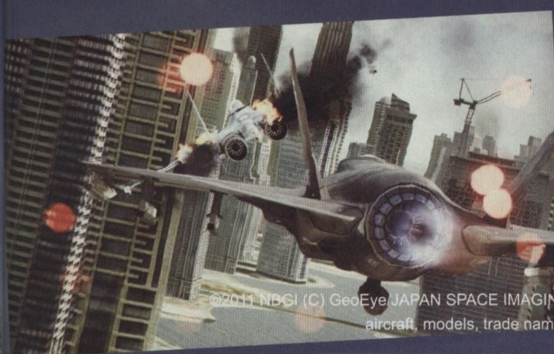
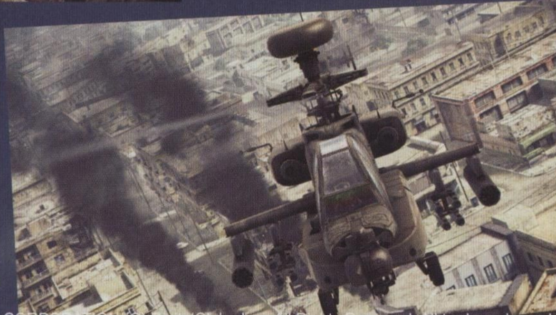
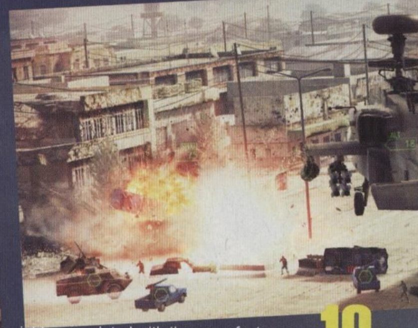
→黑鹰直升机上的机载机枪主要打击地面活动目标。



发射的一瞬间

→在空对地/空对空导弹发射之前，舱门打开到发射的全过程有近距离CG特写。



正与邪的较量

SOUL CALIBUR V

PS3 / X360	本刊译名：灵魂能力5			2012年预定
	剑术对战格斗	NBGI	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1-2人	720P	审查预定

预定2012年发售的本作《灵魂能力5》（又称《刀魂5》）日前配合圣地亚哥Comic-Con动漫展官方公布了大量新作相关的情报。包括3位参战人物炼金术师艾薇、女忍弟子夏、身份不明的武士兹崴。以及两个对战场地，月下的荒野和石像的竞技场。故事发生在前作17年之后的本作又将演绎出怎样的一场正邪之战呢，让我们拭目以待。



烈焰属性追加 三日月破斩

冰属性赋予 回旋斩击



↑→两种不同的握刀方式有着不同的风格，善用切换很重要。



新场地判明

←目前已经公布的本作中使用的战斗场地，除去兹崴的月下荒野，还有周围被石像包围气氛庄严的斗技场。



月下之孤狼战鬼

兹崴Zewi

名字是德语中的数字2，孤高的青年。使用一柄单手剑，根据不同的握法有着不同的战斗方式和属性。月下的荒野似乎是他的专属战场。

魔性的炼金术士

艾薇Ivy

17年的岁月，似乎在艾薇身上没有留下任何时光的痕迹，除了装束有所改变，一切还都是那个我们认识的魅惑女剑士。武器依然是过去的蛇腹剑。



不曾衰老的容颜

↑17年弹指一挥间，虽然随着年龄的增长，艾薇穿衣的暴露程度稍~~微有那么一丝收敛。





毫无破绽的剑技

↑→使用没有死角的可伸缩蛇腹剑，同时具有剑和鞭子两种武器的特点，远距离斩属性攻击。



女忍的后裔弟子



夏Natsu

系列中大家熟知的女忍者多喜的女弟子，使用和多喜一样的忍者双刀。跃动的外表和火红的装束给人以一直充满活力的少女印象。

御剑忍术双刀流

↓瞬间发出的斩击，甚至连空气也能撕裂。真空刃同时也将敌人粉碎。





↑和新女主角苏菲提亚之女琵拉战斗的小夏。在那刀光剑影中跃动的是……

十七年后圣战再次开幕

任氏吉祥物
萌死你没道理

NINTENDO DS NDS	本刊译名：卡比大集合		2011年8月4日
动作冒险	Nintendo	3800日元	日版
卡带	1人	记忆卡容量未定	全年龄

DS平台久违的明星游戏登场喽，这就是任天堂公司的招牌角色之一的《星之卡比》系列的最新作，本作的名字叫做卡比大集合，而游戏中可操纵的卡比也真的很多，达到了最多10个的数量。游戏中，只要摘够100个水果就可以获得1个卡比，依此类推，数量越多，通过关卡就越占优势，也就越可以轻松搞定敌人。游戏的操作基本靠触笔，当触笔接触到屏幕上时会有小星星的提示出现，另外，还有弹珠台和射击等小游戏。

酸酸的甜甜的 多吃多漂亮

→同时控制数个卡比确实非常有趣，想要增加小卡比的数量，就必须多吃水果。



←类似俄罗斯转盘的小游戏，不赌一把吗少年！





凸显触摸屏优势 想怎飞就怎飞

←使用触笔控制空中飞行线路，也是本作的一大特点。







人海战术最高

←当BOSS出现时，玩家手中卡比的数量越多，就越踏实。





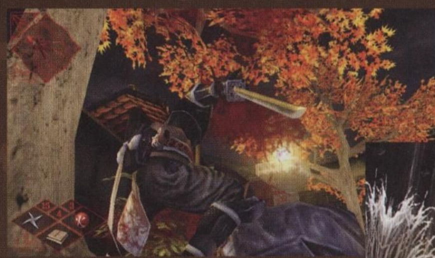
→虽然游戏中出现的卡比众多，但每个卡比的表情都不太一样，仔细看，就会有小惊喜。

SHINOBIDO 2 忍道 散華

日本神室町（1338~1573）后期
由一条家统治的宇高多，邻国的赤木家
与新兴佛教寺院势力阿无琉他之间发起
“与多高之乱”
在乱世结束后宇高多迎来了片刻的宁静
不久新的战火袭来……
继承了一条家世袭家臣的“风天家”
在风天寅三郎久秀的带领下
以东方大国芳穰家为后盾发动叛乱
沉寂的阿无琉他也再一次的蠢蠢欲动
在此同时……又有一个忍者村落被消灭
在被称为“风华忍者”的忍者集团中
因为同胞的背叛而在一夜间被消灭殆尽
就在众人以为“风华忍者”已经消失时
幸存者火祭之禅为讨公道展开复仇之战

PS VITA PSV	本刊译名：忍道2 散华		发售日未定	
	动作	Spike	价格未定	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

由ACQUIRE开发Spike发行的忍者动作类游戏《忍道2 散华》是首款登陆于PSVita的《忍道》系列最新作。游戏中收录了各式各样的隐藏任务，如“暗杀越后屋”或是“押送文件”等等，同时还有能使画面变为黑白的神秘新系统。本作游戏中同样继承系列特有的忍杀招式“血祀杀法，华丽的特效忍杀画面表现精良。飞檐走壁时的速度感极强，屋檐上跑动翻滚以及之后的忍杀也一气呵成。



←用“血祀杀法”解决掉守备的敌人时不会惊动其他的守备敌人。游戏中还是要多多的使用才是。



→本作游戏中，还收录了发动后会让背景完全变成黑白的新系统。

血祀杀戮 快感十足



←悄悄接近守备的敌人，在出现“血祀预感”的闪光后按提示施展血祀杀法。

→使用“血祀杀法”解决掉敌人时的临场爽快感十足。

藏潜暗夜的忍者 复仇于寂静时

杀气图示锁定



←只要触碰画面右方的“杀气图示”便可以锁定守备敌人。

随时切换的场景地图



←在游戏时触碰画面左上方的指南针，可以随时随地的调出本场景的地图。

火祀之禅

狙击镜远程忍杀



→游戏中距离守备敌人较远时，想要用飞镖狙击守备可切换为“狙击镜头”以背面触控来瞄准忍杀。

忍道复仇之路

ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3

东西方的碰撞

PS3 X360	本刊译名：终极漫画英雄VS卡普空		2011年11月	
	格斗对战	CAPCOM	39.99美元	美版
	蓝光/DVD	1——2人	分辨率未定	审查预定

集合了美国英雄与CAPCOM公司当家游戏花旦的格斗对战游戏《终极漫画英雄VS卡普空》，即将于今年11月上市，加入本作的角色有著名的成步堂龙一（《逆转裁判》）、铁拳侠（美国英雄）等。本次新作预告中，将为大家详细介绍一下恶灵骑士、鹰眼、飞龙和红飞魔这四位很不平常的角色。除了充满魅力的角色之外，本作还在游戏画面的饱和度上进行了改进，令游戏画面带给玩家们的视觉冲击变得更加猛烈。



寒光之剑 锐不可当

←比起飞龙的出招，还是结束后的落地更有型，充满了忍士的风范。



屏幕饱满 更具魄力

→本作充分利用了屏幕的饱和度，给人的冲击更加猛烈



远程杀戮者 近战软肋

←当面对远程攻击霸王的鹰眼时，最聪明的攻击就莫过于贴身缠斗了。



鹰眼 复仇者联盟

原本是复仇者联盟早期创始人，后因某个事件放弃鹰眼的身份，化身为浪人维护正义。

恶灵骑士 西部赏金猎人

兼顾恶灵与骑士两种身份，因为与魔鬼缔结了盟约，拥有火骷髅的外表与摩托车坐骑。



飞龙 出击飞龙

动作游戏《出击飞龙》的主角，忍者一样的奔跑和落英缤纷式的挥剑是他的招牌。

红飞魔 魔界村

FC魔界村中最棘手的敌人之一，在第一关就会出现，绝招是贴地的俯冲攻击。



激情的碰撞 火花四溅 华丽的冲击

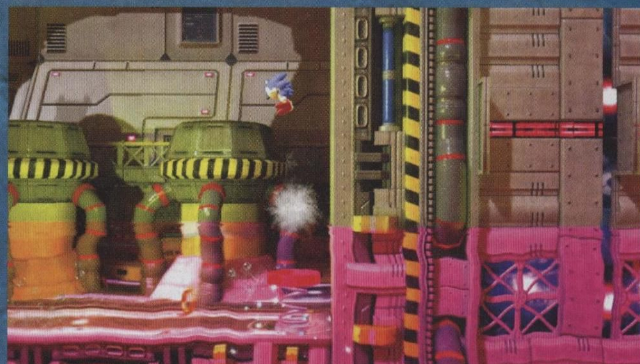
←初步感觉，超级英雄们都很会摆POSE，而CAPCOM这边的游戏角色则更实用些



SONIC GENERATIONS
ソニックジェネレーションズ 白の時空

PS3 / X360	本刊译名：音速小子世代 纯白时空		2011年年内预定
动作	SEGA	价格未定	日版
蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

在本作中索尼克和他的伙伴们的世界因受到神秘“时空黑洞”影响，一行人被送回了过去的世界。在这里他们与1991年的“经典索尼克”相遇了，现代索尼克和经典索尼克为了拯救朋友而一同合作挑战敌人。游戏中根据不同难度等级要选择不同的索尼克，而行进的路线和2D、3D间的视点也会发生变化。游戏进行到一定的时候，《音速小子》系列中有名的角色和隐藏的宝物等也会现身登场。



灵活运用场景机关 高速奔跑于厂内



化工厂中展开冒险

疯狂的追击 极速的奔跑

→血红的云雾已经遮天蔽日，加上不断向前塌陷的路面和“金属索尼克”的追击紧迫感十足。



↑在向前奔跑中“金属索尼克”会放出电光来阻止玩家的前进。

多视点下的化学工厂

→在本作中不同的视点，可以游玩到不同的行进关卡，增加乐趣更多。



←在《音速小子CD》上登场的经典敌人“金属索尼克”



经典角色出场

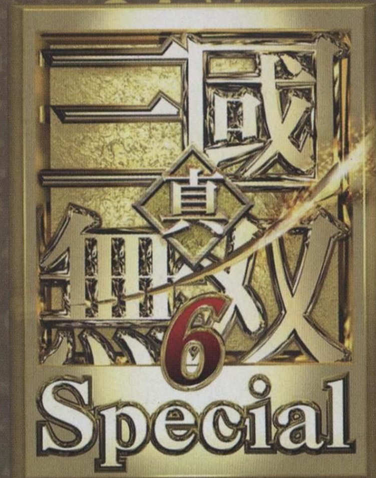
→游戏中在复杂的管道和厂区内高速奔跑才能躲避敌人的追击。

索尼克

还记的这两位吗？左边是现代索尼克，右边是经典索尼克。在本作中可爱的两只刺猬终于相会了，为了拯救同伴而一同踏上冒险之旅。

音速奔跑于纯白时空





无双大作登陆掌机

PS Portable PSP	本刊译名：真 三国无双6 特别版		2011年8月25日	
	动作	KOEI TOCMO	6090日元	日语
	UMD	1人	容量未定	12岁以上

近日KOEI放出了很多关于8月即将发售的PSP游戏《真 三国无双6 特别版》的相关信息，本作是以今年3月推出的PS3版《真 三国无双6》为基础所制作的PSP版，游戏将集成PS3版的基本内容，并强化多人连线功能，玩家可以通过Ad Hoc模式连线来进行故事模式的2人合作以及战史模式的多人对战等，对于那些没机会玩到356的玩家来说这下终于有机会感受一下本作的魅力了。

新模式 战史模式4人对战



PSP版的战史模式加入全新的4人连线对战游玩功能，玩家可以在战史模式的关卡中展开最多4名伙伴参与的对战玩法，达到众乐乐的最终目的。

老模式新玩法 四人同乐

←借助PSP的连线功能，玩家可以和身边的好友一起游玩本作游戏的战史模式。

一骑当千？多人对战！

→多人对战时不再是之前的一骑当千，我们要努力争夺第一。



一箭双雕 何乐而不为

←凡是进行过多人对战的关卡都算过关，因此玩家可以一边和好友联机对战一边攻略战史模式。

新模式 战史模式2人合作



本作依旧有PS3版中的双人合作征战战史模式的设定，玩家可以和好友一起合作征战沙场，这样可以更快速的攻克关卡，尤其是后期难度较大的战斗。



超炫丽的特写画面 双人合体无双技

新模式 故事模式2人游玩



PSP版的故事模式新增2人合作游玩功能，玩家在选择好游玩势力之后可以召募玩家与自己合作。另外故事模式终于可以自由挑选喜欢的武将来闯关了。



国传也联机 2P参战！！

←这次PSP版游戏中故事模式的国传也可以双人联机游玩了，乐趣倍增啊！



自选武将征战国传

→家用机中被玩家诟病的固定人物进行故事模式关卡这一设定在本作中终于取消了！



巨龙忽现于天际 使命缔造传奇

PS3 / X360	本刊译名：龙族教义		2012年春季预定	
	动作	CAPCOM	售价未定	美版
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查预定

由CAPCOM制作的奇幻动作类游戏《龙族教义》预订于2012年初发售。游戏中出现的混合上级职业，是取三种基本职业中斗士、神行者、法师的两种特长混合而成。混合后为刺客、秘法骑士与魔法射手。怪物方面在游戏场景幽暗地下城之中还可以看到巨龙和奇美拉等幻想生物，加之之前的狮鹫、九头蛇和哥布林可谓是奇幻盛宴了。

狮鹫巨蟒 危机之战

←狮鹫和巨蟒铺面而来，在黑暗之中等待着主角的还有什么呢？

神行倩影

→身为远程攻击为主的神行者近战也不含糊。

←法师的远程雷属性攻击不仅画面特效表现突出，其威力也自然十足。

混合职业魔射手

→神行者与法师混合职业后的魔法射手，可以射出各种特殊效果的箭矢远程消灭敌人。

斗士

擅长近战的斗士装备着坚固的盔甲，锻炼后强悍的肉体、剑和盾都是他的代表。与神行者混合后可以成为上级刺客。

神行者

擅长用弓箭远距离攻击的神行者，是以快速的移动身手来混淆对方的职业。与法师的混合可以成为上级魔法射手。

法师

能够操纵神秘魔法之力的法师，战场上可以根据战况咏唱不同属性的魔法。与斗士混合可以成为上级秘法骑士。



破界之战魂

PS3	本刊译名：街霸×铁拳		发售日未定	
X360	动作格斗	CAPCOM	价格未定	日美版
PSV	蓝光/DVD/卡带	游戏人数未定	记忆卡容量、分辨率未定	审查预定

备受格斗玩家期待的本作虽然现在除了登陆平台之外一切发售日价格细节都未公布，倒是最新的登场人物接连放出。现在已经确认登场的已经超过了18人并且还将继续增加。此外新公布了其战斗系统，包括角色的超必杀、超蓄力技，二人小队的交互突击、交互猛攻等系统。从某种意义上讲本作确实和之前《MVC3》有所相像呢。同是大乱斗，同是小队系统。但是以街霸为核心的本作，相信定能为我们交上一份更为令人满意的答卷。



←豹脸男KING的超必杀技，充满魄力的贴身投技将敌人打得体无完肤。

史蒂夫



毒针钩。帅气迷人的金发拳击手，有着能够成为中量级世界冠军实力的拳王。性格率直，最讨厌自己的事情是比赛被其他人打扰。

小队战斗 巅峰对决



←沙加特的猛拳直击花郎的中段，眼看血量已经不多花郎能否逆转？

吉光



妖刀的继承人。年龄·性别皆不明的卍党党首，劫富济贫的义贼。虽然本人总是很认真的感觉，但在其他人看来就是缺根弦。

吉光妖刀闪乱



→吉光的超必杀技发动特写，闪着绿光的刀刃必将敌人一剑封喉。



←达尔吉姆的小喷火，烈焰将敌人燃烧，不错的牵制技能。

毒药

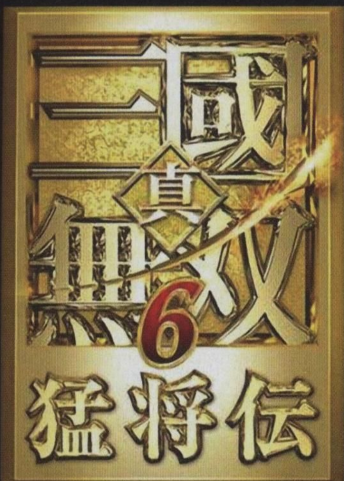


犯罪组织疯狂齿轮的原成员。和同伴雨果虽然总是争吵但实际上却是意气相投。虽然看上去是性感御姐，而实际上他却是……。

拳王之间的对决



→史蒂夫和沙加特，两位拳击手冤家路窄，今天必要在此决一胜负啊！





资料片追加登场

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：真三国无双6猛将传		2011年9月29日	
	动作历史	KOEI TECMO	5040日元	日版
	蓝光	1~2人	720p	审查预定

继上期光荣火速公布了《真三国无双6猛将传》的消息之后，本次又继续公布了魏军两位新人物庞德和王异。此外公布了在英杰传模式中能够需求更强的上位武器系统，以及本作中新追加回归的三种新武器，龙枪、打球棍和朴刀。并且公布了包含原声音乐CD的限定版价格8190日元。同捆的特典是72张特制透明角色卡，以及限定版专属武器烈卷枪的下载码。另外，还有和356同捆发售的超值组合包只售10290日元。

龙枪一出谁与争锋



←新武器之一的龙枪，子龙手中一挥，便所向披靡。

风骚打球棍

→新武将郭嘉的个性武器，动作充满了现代感。

朴刀再登场



←经典的朴刀作为新武器闪亮再登场。

双钺猛士无人可挡



→曾在354中登场的庞德，相隔两作猛将再出马。

飞舞的战场之华



绽放的复仇妖花

坚定的战士之魂



王异

CV：桑岛法子

汉中豪门王氏之女。一族为西凉军阀所灭门，为向马超复仇加入魏军作为参谋。拒绝与他人之间不必要的纠葛，绝不与他人产生过多的联系。

庞德【令明】

CV：森田成一

原是西凉豪族马腾马超父子麾下的猛将，以与攻略汉中的曹操相遇为契机加入魏军阵营。为人沉着冷静，而有着强韧的意志与完遂目标的决心。





熟悉乐曲中配合四人组队之战

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：ThratRhythm Final Fantasy		发售日未定	
	音乐节奏	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	卡带	未定	记忆卡容量未定	审查预定

本作是为迎接25周年纪念，推出的FF系列首款音乐节奏类型游戏。游戏中人物均采用Q版的彩色纸娃娃，玩家将从《Final Fantasy》系列本传中选择4人来组成小队挑战游戏。系统关卡包括"原野"、"战斗"、"事件"三种，成功过关可以得到经验值和乐曲影片等，乐曲方面也收录了1~13代的人气乐曲供玩家欣赏。



原野之中巨怪来袭

→贝希摩斯冲向小队，看准节拍反击吧~





←配合战斗时的乐曲与节奏，点击触发器来控制角色攻击。

攻击配合节奏

多触控配合多场景游乐

←原野、城镇、迷宫移动时配合节奏点击触发器或是滑动触控笔来游玩

FF的节奏天国

INSTANT BRAIN



XBOX 360 X360	本刊译名：速写之脑			2011年秋季预定
	冒险	CAVE	售价未定	日版
	DVD	1人	分辨率未定	审查预定

将于秋季推出的《速写之脑》是CAVE首次挑战文字冒险类游戏。本作中人物服装设定十分华丽，而游戏背景设定在和真实日本地名相同的架空未来国家"帝国"，男主角"原滝前夜"被称为传说中的狗仔记者。在一次调查"当红偶像丑闻"中被意外的卷入了自己遗忘的过去，和被埋在演绎界巨大的阴谋事件中。游戏中主角手中的相机拥有可以照出过去的能力，玩家要在不同场景拍摄来渐渐的解开谜团。







←在游戏中出现的人和场景都要用相机拍照好好调查才行这是解开被遗忘记忆的关键。

记忆冒险今秋袭来

这才是斯巴达

GOD OF WAR
• ORIGINS COLLECTION •

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：战神 起源		2011年9月13日	
	动作	SCE	价格未定	英语
	蓝光	1人	1080P	18岁以上

SCE近日进一步公开了《战神 起源》的相关信息，本作是PSP平台上《奥林匹斯之链》和《斯巴达之魂》两作的PS3强化移植版，配合PS3硬件特性提升为1080P高分辨率画面与5.1声道环绕音效，让玩家可以在大荧幕电视上以大画面享受这两款神话史诗外传的魄力场面与壮阔剧情。至此所有的《战神》系列游戏都在PS3上推出了，接下来我们玩家是不是该期待一下《战神4》了呢？



主机机能提升后画面更加精美



挑战诸神的战士 奎爷铁血真汉子



经典敌人牛头怪袭来

→系列游戏中一些经典敌人也将会高清化登场。



弟弟德莫斯

←在高清画面下我们可以看到很多既陌生又熟悉的角色。



冷血弑神者

→玩家又可以控制奎托斯向众神发起挑战了。



这里无需情感

←对付敌人无需怜悯，但这并不代表奎托斯是一个没有情感的人。



奎托斯

战神系列一直以来唯一的主角，曾经是斯巴达军队的领袖，之后杀死阿瑞斯接替他成为了新的战神。

↑奎托斯可以说是近几年美式动作游戏最具代表性的人物之一。

闯关族的家

本期主持：蔬菜汁

Welcome~~~~
不来一杯……Sorry!
不来一本吗？少年？

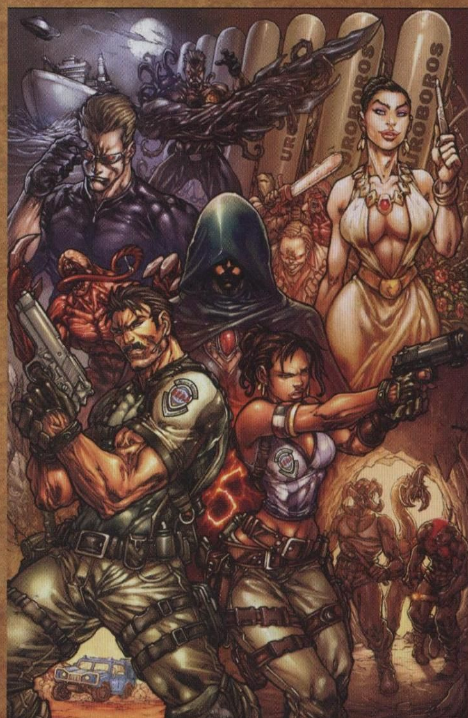
17年历史醇厚芳香、少年之友、晚自习必备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用、开学倒计时啦。

闯家征集来信：北京市东城区安外邮局75号邮箱 《电子游戏软件》编辑部收
电子邮箱：DR@vgame.cn

眼力大考验

以上两张图片共有十处不同。考验你的时候到了！





闯家成员交友录

姓名：谭磊 性别：男 年龄：20+
邮编：545111 地址：广西柳江县1034—13信箱
自我介绍：孤单寂寞有点冷

姓名：黄龙 性别：男 年龄：15岁
QQ：1083575520 地址：广东河源市紫金县
自我介绍：哥是人！龙族的人！（聋人）

姓名：口袋飞仔 性别：男 年龄：16
QQ：1156180390 地址：山东淄博
自我介绍：电玩饭里的任饭里的口袋迷

姓名：前田庆次 性别：男 年龄：31岁
电话：13752266830 地址：天津东丽开发区
自我介绍：我的性格与前田很像、可惜……。

姓名：小无 性别：男 年龄：14岁
QQ：648056273 地址：云南大理永平
自我介绍：DOTA、DNF、ACG

姓名：王思语 性别：女 年龄：15岁
QQ：330371077 地址：河北承德 自我介绍：口袋太鼓控

姓名：初伟东 性别：男 年龄：29
QQ：44210488 地址：北京海淀 自我介绍：开朗放荡

姓名：周丹 性别：男 年龄：17
QQ：1219273222 地址：安徽省安庆
自我介绍：MH狂热级粉丝玩家

姓名：王凯亮 性别：男 年龄：29
QQ：441527804 地址：新疆乌鲁木齐自我介绍：小气



各种想把机器掰了。

花了两个星期，把游戏王DM完全补完了。是完完全全的一集不落的看完了。224集啊。浩大的工程。当然中间有很多内容都略过了。神马都比不上“神圣彗星·反射力量”+“王様的无限DRAW（哆咯）”。（向剧场版《超融合》里的Boss君致敬，面对神抽王印卡机老千王三位开挂主角居然能坚挺4回合不败，这种小强精神值得学习！）

最近北京很湿润啊。地上看汪洋大海、地下看水帘瀑布。啊啊，半夜写着手札的时候，外面居然还在下雨！！这是要哪样啊！地下室各种进水，车库各种进水，一楼各种进水，排水系统各种瘫痪……帝都的下半身一直是蹭的累！

MR2打得我好伤心啊。不会加武器属性不会搭配武幻不会掌握武器无极时间，于是就是各种死。死得我都想把机器掰了。ACEP打得我好伤心啊。不会属性加点不会寻找隐藏任务不会躲boss扫屏炮，于是也是各种死。死得我都想把机器掰了。ARPG游戏打得我好伤心啊！果然只有牧场物语懂我！（泪奔）



信件相关情报：QQ留言

好吧，我承认这是第一遭给闯家的留言，不厚道这我承认，毕竟这么多年看过去了。在多年前那会儿根本不知道游戏机为何物的我在一次过年去给我舅拜年的时候无意中（貌似很多人第一次都是无意的⊙.⊙）看到了一台键盘式的游戏机（山寨来着，小霸王学习机，学习机中的战斗机），当时一下子就被吸引了，超级玛丽，90坦克，魂斗罗一个个无情的吸引着我脆弱的心灵，那一刻我认输了，在我天真的眼神的攻击下，舅舅很大方的将那我尊为神物的小霸王送给了我。后面的故事比较悲惨，你们懂得，在家长们无情的舆论下，那台小霸王没过完年便重新回到了他前主人的怀抱下。那之后过了N年，我在我同学那第一次玩到了PS和PS2（没记错的话是2002年），月下的经典让我折服，FF10的剧情让我陶醉，零的凄美让我记住了小叶子（对！就是唯夜），因为她对零的剖析让我更深刻的理解到了那些深邃的悲剧。为了这些，大学我报了日语专业，想要依靠自己去解读那些经典的瞬间。后来就拥有了PS，PS2和PSP，当时作为学生的我为此真是付出了很多，每月过得生活无外乎馒头面条加开水，可是我开心着，这些是值得的。现在工作了也有了PS3和WII（这坑爹货直接导致了我决定毕生不买老任的帐），但是大学那时候的激情却没有了，更多的是社会上的压力和对家庭的责任，而今时今日的业界也不比从前，同样是做生意，但是作为玩家我们感受到的更多的是游戏制作商那毫不收敛的商业气息，这也使得游戏少了很多之前带给我们的感动。

宇多田：你很个性，很执着，头像很死相。赤银：赤大感觉很委屈，评分是个人不是媒体效应，我支持你，你也是电软唯一一个加我微博的人，谢谢。莫邪：抽前说，怕大姐头不爽，呵呵～微博不理我，我不说你，我伤心。肥皂：那个啥…啥…啥…哈哈…玩笑 叔儿：我能说什么呢，叔儿你是职业凑字的。小紫：我很羡慕你在电软… 猴子：超喜欢你的电玩三国志，加油！小沛：坚持吧，练好佣兵吧。汤米：漫画不错，继续，爆料编辑部吧！艾德：萝莉嘛～总是要支持的（坏笑中…） 最后给电软提点意见，1，光盘的内容不丰富，送的东西占了很多，但是建议不要为了塞东西而做碟。2，对于攻略（我是很支持熊仔，赤大的），请不要介意，攻略这块个人觉得有些赶，写的有些枯燥，因为攻略而攻略的感觉。好了，以上。祝福电软和小编们，杂志红红火火，同志们身体健健康康！

——安徽合肥 空末年

艾德桑曼利：啊啊！这是肿么了啊！！说了我不是萝莉了啊！（打滚）完了完了，这个萝莉头衔是去不掉了啊！！汁儿蜀你可要负责啊！！！（坏笑+1）

猴子：啊，多谢你的关注。做个索饭不容易啊。（蔬菜汁乱入：猴子哥你这次话太少了）

蔬菜汁：谢谢你给我的留言，但是怎么看都不像是褒义词，凑字什么的这都不是事儿啊。

小沛：坚持，坚持，我鞭子都给他们预备好了。

赤银：呃……攻略啊，毕竟制作时间有限什么的都是借口，确实是我们能力不足呢。汗颜。

小紫：曾经的自己也像你一样羡慕着这里的每一个人，所以我会更加的努力，你也要加油哦。

宇多田：每个人都是这样那样的和游戏不期而遇，这也是我们的幸福所在，珍惜吧！

莫邪：啊，为什么多了几个人以后，我还是在最下面啊啊啊啊啊！



信件相关情报：浅绿色信封+300期回函卡+一封长信、背面写着“信，代表的是思念”这样一句肉麻的话

题目：初中逝。先，小沛哥好！赤银大神好！莫邪姐姐好！海K好！肥皂好！波波头好！龙哥好？（还在吗？）晚辈是第一次写信呀！（羞~的说）对于《电软》……有爱就行了！有木有！有木有！其实我觉得搞基神马的，不行！姐弟恋才是王道，于是，经常将莫邪姐姐与赤银哥YY……（当然是开玩笑的）。与《电软》邂逅，是表弟的功劳吧，忆：那个晴朗无云的夏天，表弟拿了一本名为《电软》说是不错的书给我，看了之后，这是不错嘛！？TMD，靠，绝赞啊！于是，一位纯情少年投入了《电软》的温暖怀抱中……再之后就是与《动新》相遇了（偏题了，话说题目是神马来着？），相识电软，此生无恨，是这么一回事吧！回归主题，讲一讲初中吧！（此时正在恼火地阅读此文的读者if no的话便请跳过吧！）……说到初中，便想到同学，说到同学便想起食堂，说到食堂，便想到早恋，不知各位在初中恋过没？我反正没恋过，也无机会再恋了，但不代表初中没有喜欢的女生（经计算有9位），到最后，班上也有一位喜欢的女生，你那天真无邪的眼，你那风情万种的眼（说的是一个人吗？）……以上是开玩笑的，怎么说呢？我是被她的眼迷住的吧。之后才渐渐找机会接近，了解她，于是，不出所料，我又被她的人迷住了，本来打算在某天告白的，但是，无意知道了室友也喜欢她的，便放弃了。不过她在班上有一点争议，在室中聊她不足时，我总会不经意为她委婉地说好话，那个喜欢她的室友走读！个人立场，不是太赞同初中恋爱（因为我没恋成），班上恋的同学，也没有一对恋过一个月的，但是呢！若是真的喜欢，将那份情传达给对方也是很不错的……希望通过这封烂信，传达……附湿一首：“花开花落，是我对你的思念；雁来燕去是我不解的情丝；镜中水月，还望在你心中有我一席之地；镜，再见，还愿能再见”

小插曲：就在录入完第一封信的时候，蒲智同学的第二封信刚刚到了，不过因为空间和时间的关系，将会在以后刊登，第二封信内不仅有对第一封（也就是上面这“一大坨”）信没有被刊登的怨念，而且还寄来了标题为“姐夫是城管”的一则小故事，回味无穷，敬请期待。

——四川成都“芝麻”蒲智

艾德桑曼利：呃，话说你还真是能写。这样的码字功底可以说是直接秒杀我了。内啥，三次元的BG生活是痛苦的！搅基起来吧少年！！（兴奋）

猴子：初中，9位，暗恋……美好的青春时代啊。此外，因为室友也暗恋就放弃，你也真算是个好人了。

蔬菜汁：最后内位室友到底和她好没好啊？芝麻少年你说话也太含蓄了。

小沛：我估计倒不是室友的问题，关键是少年的胆子有点小。

赤银：搅基毛啊！我一直认为不BG的都是BG不成功的负犬嗯。有时候过程重于结果嗯。

小紫：“芝麻”蒲智同学你好~初中的浪漫（回想中）~为什么想到食堂会联想到早恋呢？

宇多田：期待每一个故事都能有一个美好的结局，加油啊少年。

莫邪：喜欢的话就死缠着不放，够胆就冲过去拍肩吧少年！





玩正版的人上辈子都是折翼的天使

●首先恭喜日本女足捧走世界杯，在上期手札中我提过貌似没多少人关注这届女足世界杯，但是我们的邻居却在这届杯赛上让人们见识到了什么是坚持，什么叫永不放弃，请大家为日本姑娘鼓掌！这一刻不要和我扯什么爱国情节，这两者之间没有任何关联！

●邻居在不断的进步，我们的队员这时候在干什么呢？男足什么的咱先不说，铿锵玫瑰这几年是怎么了？玫瑰碗那一幕难道只是一个梦吗？

●美洲杯也结束了，看着巴西、阿根廷这两支传统劲旅在1/4决赛双双出局，其实我并不觉得意外，尤其是潘帕斯雄鹰，这里的球员都是世界顶级的，但他们现在太需要一个可以让自己飞翔起来的教练，一个可以把球员个体整合成一支球队的人。另外恭喜乌拉圭再夺美洲杯超越阿根廷，我的弗兰啊！！！

●话说这次我对美洲杯后半部分的淘汰赛全部预测准确，有微博作证，以后大家请叫我章鱼熊。

●对于最近关于姚明退役的事情，我希望大家可以尊重他个人的意见，不要再在这个问题上纠缠下去了，要记住他是我们国家篮球的骄傲！是我们整个国家的骄傲！曾经是，现在也是，将来更是！

●前几天不知道吃了什么东西导致过敏，下巴附近起了好多红色的包，我还以为自己要死了呢……

●记得自己听过这样一句话：世界上最帅的男人都去踢球了，对此我举双手双脚同意。

●想买几张蓝光动画看看，可是无奈正版价格实在是坑爹，而我又迟迟中不了那该死的五百万……

●现在社会上一批人，他们为了些和自己没有半毛钱关系的东西和自己的同胞争的你死我活，何必呢？何苦呢？

●从下个月开始勒紧裤腰带过日子，要不然年底前我绝对会死的很难看，游戏大作这么集中要搞死我们啊！！！



信件相关情报：2011过期中奖信封背面居然还画了画儿+长信、美人儿的画、302回函卡

森……森……森马玩意，纳尼？宇多田要剃光头？剃光头有几下几种意思，一，你懂的（字面上的意思）；二，惨不忍睹；三，意味宇多田要出家；四，意味着化疗；五，意味着宇多田想混黑社会；六，COS。

而据沛爷的说法，宇多田有了“戒疤”，那便是出家，而宇多田对《如龙》那么钟爱，想混极道也不是不可能，而电软编辑部内又有一票人喜欢COS和龙珠，所以，据我推测凶手……不，宇多田是想……（最近看多了柯南）。想……COS成龙珠里的林克（小林）出家混极道。而俺家内小谁又给了俺一个脑残的说法——夏天太热，光头凉快，貌似有可能……鄙人当年在劲松桥那块住的时候感觉和快被晒干了差不多，住10楼还热。所以，有可能……要晒成“人干”了，难道编辑部的空调不给力吗？啥，木有空调，有电风扇？啥？报了三年不给修？我懂了……你们互相用嘴吹吧……扇子应该作用不大，用嘴吹还可以增进感情捏~

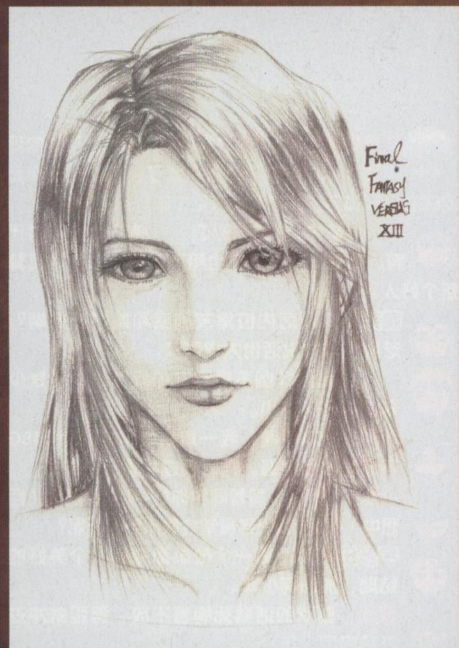
不过剪成光头一定很雷，如果把宇多田的光头PO在下一期GS封面，我想俺家内小谁一定会把脸色摆成像《咒怨》里脸发蓝类似于月经失调内分泌异常的小男孩（骏雄）一样蓝，甚至蓝上加蓝，青出于蓝而胜于蓝~

另外个人觉得某猥琐差不多30岁的大叔，比较适合光头，一看就像黑社会，尤其有着一张形似神更似的抢银行样子的脸……某汁你认为我影射你么？你认为是就是吧……哈哈

夏天，本人正式成为高三党，日子更难熬了……北北，高二至幼稚园的生活。

PS：这次画个女的过来，咱不是仅会画大叔及ANIKI滴。

——江西贵溪 “桐生越马”曹越



艾德桑曼利：人生就仨阶段——高三以前、高三、高三以后！艾德已经过了前两个阶段了！孩纸加油！我们都会通过DR给你传递RP的！

猴子：内个，龙珠里的小林叫克林，不叫林克……

蔬菜汁：内哥们儿确实剃了，不过不够光，就是少了一点儿毛儿而已。

小沛：虾米？出家？就算是出家也得给我写完稿子再走！【拿出鞭子做恐吓状】

赤银：话说菜汁叔年轻时非常帅的说！真的。另外这里空调非常冷，目前5人感冒中。

小紫：高三加油哦~~对于宇多田的光头嘛，呵呵，还是很可爱的~这里的空调很给力的说。

宇多田：先感谢曹越这么关心咱，至于光头的原因很不幸你的那位猜对了，另外我帮你把信里的错别字改过来了哦，快点感谢我吧！

莫邪：圆乎乎光秃秃的光头小熊老可爱了呢，大家要不要买票来参观一下？（阴笑）



信件相关情报：很整齐的浙江产牛皮纸信封+4张防治大气污染邮票+3张回函卡+小纸条

啊咧！终于看到我的信登了，最近超活跃，上“围勃”还加了许多DR的编辑，和白银、大叔聊天很High，白银对我说的最多的就是，“你是好人”，其实赤银你也是好人，只不过你没给我寄披萨，不然你给我补个呗！补个宇多熊，或者补个白银（公仔），上次你说的6.35系统我还是没有升，因为我可以玩PATAPON3了，所以谢谢你啦！（180度鞠躬）我最近迷上了PATAPON3，一直在刷，可我哥哥经常拿我的小P玩，我只有被挤在一边望天的份，唉！（长叹一口气，接着望天）前几个星期和我一个叫小熊的朋字联MHP3，我在楼上，他在楼下，很好玩，就是交流不方便。对了，沛沛你说PSP上会出《街霸4》吗？我好想在小P上玩到《街霸4》，联机肯定特别爽！（期待ing……），话说，我下了个PS上的《恶魔城》就是全世界认为最经典的那一部，我好像是拿到了攻速最快的那把刀，这是最好的武器么？最好的披风和项链又是哪个？还有最后一点赤银《LOVE PLUS》好玩吗？我也想去试一试！呵呵！经过我左右重复N遍的对比下【晕】，终于发现【大怒】，DR不知不觉中减少了好几页【握拳轰墙】，怪大叔是不是你的主意啊？【质疑的眼神看着乖蜀黍】，我正式且隆重向怪蜀黍发射诅咒电波：怪蜀黍你给我差不多点！还有赤银，【用恐怖的眼神看着不知所措的赤银】，哈哈，吓吓你的，【赤银做准备逃跑状】，谢谢你上次在QX上对我的私下指导，我还是没有升系统，最后，赤银，你是好人。（你懂的）

——云南昆明 Anna


艾德桑曼利：赤银，你是好银！（拒绝了是么我懂的Anna你果然考虑到宇多田和某银的关系了是吧是吧Anna你也是好人我记住你了闯家基情天地永远欢迎你）


猴子：街霸4的PSP版无望了，希望PSV会有。


蔬菜汁：《LOVE PLUS》挺好玩的，如果有时间有机子的话一定要试一下。


小沛：向怪蜀黍发射怨念电波吧，不用跟他客气。赤银你原来是个好人啊？


赤银：艾德你张口闭口搞基的我很看不惯呢！玩LP最好还是有点日语基础，不然代入感差点。


小紫：对于某个游戏还是按不出召唤啊~~和赤银联机狩猎几乎都不用动，赤银，你是好人。


宇多田：想了半天也没想出最近DR什么时候减页数了？不是今年刚加了吗？


莫邪：这封信里的“激情”味道很浓啊，大家有没有闻到？赤银，你是好人。





十二年后重新开始练画~

这个月没什么大事，搬家的事上期已经说了。俗话说树挪死人挪活，自从告别了那个空气闭塞、环境闷热、房东人品极其令人难以接受的旧楼之后，我感觉现在的工作环境比以前好多了。不但房间明亮通风，空调给得足，办公空间宽阔，房东人好，而且做很多事情都方便很多。唯一麻烦的是这里是商住两用楼，没有公厕，两个卫生间自然分成男厕女厕，一个马桶一群人轮着用，万一遇上厕霸可就惨了。

发工资之后我在第一时间买了一块Bamboo Fun，这是我心仪已久的数位板，在目前月工资不够买半个路易威登（还是最廉价那种），而且还欠了一屁股信用卡账的情况下，掏出1200大元买块板子确实是非常败家的行为（说实话这个的价格跟影拓、新帝这些几千上万的高级货比起来只算个零头而已）。我们这里美术很多，向他们好好学学，以后猴子也可以转职做美术啦！不知为什么，我周围的美术们都用羡慕嫉妒恨的眼光顶着我的数位板。啊，没办法，他们用的都是公司配的Bamboo One，比我的落后两年……不过这也说明，美术的最高境界，玩器材的永远比不上嘛。啥时候有拿的出手的东西了，就发来给大家看吧。



电软官方博客 留言摘录

现在电软的读者中有很多人是学生，那么资金的来源大多数都是靠父母的供给了。可是父母给的毕竟是比较少的，要是大家想买台家用机或者掌机靠这点钱肯定是不够的，所以这次就是来教大家一些自己赚钱的办法。我现在正在开网店，暑假刚开始开的，专门卖游戏点卡，既然卖东西那肯定是有进货的货源了，货源问题是非常好解决的，在网上有一种软件是专门提供点卡货源的，不过有很多不同的但是大体功能都一样。只要你买一个软件就有了货源，但是这个软件有点小贵，要240大洋左右，我买的是XX通，几乎所有网络游戏公司的游戏点卡都有，只要一有人买点卡这个软件就会自动进货然后发货，非常方便。不过你要是还没有成年的话就需要家长的支持了，因为开网店需要去银行办理银行卡、网上银行和支付宝，这些都需要一个成年人拿着自己的身份证亲自去银行办理才可以。办理好之后就可以开了，到时候只需要填填信息、在网页上打打字就行了。（软件的用法看你买的是什么样的软件而定，到时候直接问卖家就行）买软件时要注意，有的软件不支持自动发货，如果你整体都可以盯着电脑屏幕的话可信买个不自动发货的……不行的话就还是买自动发货的吧，但是不自动发货的点卡种类更多一些，自动发货的只需要开着电脑打开软件挂着就行了。（这里爆料一下，我花240大洋买了软件之后我也可以代理卖我这个软件了，当我看到进价时感到无比蛋疼……卖240大洋的东西进价70……直接无语了，要是大家想买的话最好找个认识的人，让他便宜一些再买）我在开了一个月左右的时候才把本赚回来，用这个方法赚钱非常慢，因为本身卖一张点卡赚的就比较少，再加上一些别的卖家把价压的太低，导致竞争异常激烈，还有一些卖家卖点卡根本不为赚钱，而是为了提高信誉，所以他们就直接按进价卖或者亏本卖。这就让我们这些想用这个方法赚钱的人处境尴尬，这时就需要发挥你的人际关系了，多向同学宣传一下，现在玩网络游戏的学生不在少数，所以这样也可以赚上一笔钱，不过还是比较少不能满足我们的需求，所以最后是买一个能自动发货软件整体挂机然后再出去打工（我就是这么做的）出去打工一天能赚30—40元左右，去饭店干就行，干的活无非就是上菜、撤桌、洗碗一类的活，大家也都能干。不过要找活就必须要早找，因为这方面也是竞争激烈啊，不早找的话到最后剩下的饭店什么的都是一些工资少而且又累的地方，大家都不愿意去那种地方打工吧。最后祝大家暑假过得愉快，用自己赚的钱来买自己想要的家用机和掌机吧！

——山东潍坊 反叛的鲁鲁修

最接近恶魔的人

303期漫画竖排一看还真是有些不适应，看了一会儿就慢慢的好了。这次还来新的小编啊，哈哈小紫这期的专栏不错希望下一期的更加精彩，这期没有肥皂的栏目这是什么情况，求解释？？？最后我要说的是鲁邦三世的动画真是不错啊哈哈哈哈！！！

蔬菜汁回复：

漫画竖着看还是觉得蛮丰富的说；肥皂有新归宿了，鲁邦三世还没看过，不过赤银可能看过，现在他正在睡觉，不知昨晚做了什么……（赤银：通宵赶稿-_-b）

飞天一蛤

303的回函下不下来，不过还好，幸亏有闯家这个平台在，要不然后果不堪想象呀……最近兰州的天气异常的热！不知小编那边的天气怎么样？一定要注意身体哦！尤其是蔬菜汁兄，小心汁儿变干儿……开个玩笑，最近新游戏挺多就是玩不了，作为伸手党心急呀！前几天网上传出了3.66CFW的视屏，心里一阵激动，便杳无音信了……3.66要给力呀！因为黑客很NB，小编很给力！

蔬菜汁回复：

你好飞天，加你扣扣了，一起战斗吧少年。



（信件相关情报：一如既往的“芙蓉花”主题+301回函卡+一封信）

嗨！众小编好，小编们青春永驻、容颜不改、身体健康、财运滚滚，地上能捡绝版一分钱，都什么神马的！真，不知怎么开个头了。拿上301期了，拿到手就看闯家，肯定的，其他的没得玩，妹子业务多，夏天清凉照也无，上照片的无一全是一群大老爷们，今期的闯家，望月的回归，“嗯”、“归！”艾德消失在茫茫人海！望月的暴力美学，无良画家，她说记得有李爽、飞仔、谭什么的（是我、是我吧？）4年多一个月的剩女，电软吧的鬼畜是马东东？

汤米画的丫头插电大作太给力了，太恐怖了，对丫头的认知感如滔滔江水……看完丫头生平传奇，谁说女子不如男，有个这样的女友一起不错哦！要个电话，地址先（某大叔肯定说这不是交友杂志）那交流总可以吧？

几天没工作了，对于我们来说，有些人是高兴的，有些人就不一样，回家是唯一。谢谢菜汁，让我回忆了一下“父亲”。好久好久了，闯家、DR，谢谢陪我走过孤独寂寞有点冷的日子，有个家真好！

紧急插播：因为在闯家上传日收到了谭磊同学的第二封信，所以一并奉上，请不要走开。

第二封信：第一次写信都不知道说什么好（误），这一期DR很给力，E3上美女如云，当一家伙翻到E34页时，我看着他瞳孔顿时就放大了（小编乱入：……），眉毛上扬，那表情太赞了，哈哈没办法，有句话说，坐牢三年，母猪赛貂蝉。

看了汤米的漫画“青葱”的时光，爱情吗？有时候也不是什么好东西吧？

PSP的游戏都那么萌，这期的无语，最近无聊，翻翻之前N+期电软，发现一个严重问题，为虾米像莫邪这样全机种制霸的MM，没手札、不写攻略、期末考场，研究中心也无？难道真是传说中的龙套？

最近看了两部，在这里算新片的《关云长》、《战国》无语，越看越无语，真像俩断背的，《倩女幽魂》都三角恋了们还有什么不可以，“来吧！向我开炮！吐（槽）屎我算了！”

PS：菜汁说第一次写都能上！

——广西柳江露塘 谭磊

艾德桑曼利：第一次都能上，所以说下次“第一次”的时候可以一次寄N封，这样下期闯家就全是你的了！！！加油啊！（我当初有计划过这样做的……）

猴子：瞳孔放大……人不是挂了的时候瞳孔才放大的么？

蔬菜汁：有时间的把内位瞳孔放大的朋友也拖下水……哦不，是介绍过来吧。

小池：我证明，望月命说的那位谭某某的同学，就是谭磊你，真的。

赤银：貌似那34页是我责编的呢，不过图都是美编12月的雪挑的，出事了请找他。

小紫：其实呢，真实情况是我捡到了绝版的五分钱~《战国》断背了么？得赶快去补补才行。（众人：你……莫非？！）

宇多田：我有很多特殊技能，但绝对没有瞳孔放大这个，千万不要找我尝试……

莫邪：老娘我曾经也是写过手札上过闯家的人，期末考场、研究中心的版式都是老娘排出来的，你还想要我怎样？【挑衅pan】

至于你们看不看电软，反正我是看……



●呃……最近吃饭太浪费了，每顿20+，仔细一算比起前几个月要多出近千元的伙食费！太奢侈了！不行我要减肥，啊不是，我要省钱！以后每天消费要控制在30以内。

●之前不知被谁封了“移动浦发银行”的称号，每到月底总有数百软妹币外借他人……不过由于上一条的原因地主家也没有余粮了啊！各位杨白劳是不是考虑拿喜儿来抵个债的？看着想买的东西手里没钱的滋味真不好受，怀念年初时存款5位数的生活啊。

●日元又TM升值了，虽然汇率上升0.000几也就是每个几千日元的东西涨个几块钱的程度吧……可是自己辛苦省下来的钱多花一分一毛都是心痛啊（众：你少吃点披萨啥都有了）呃。

●想买《无尽传说》限定版PS3的计划由于手头没钱错过了预订时期而破产了。年底之前全主机制霸的野望还没开始就遭遇到了挫折。不过喜闻3DS降价10000日元的消息之后顿时信心大增，果然我等待《LP》的举动是有意义的！首发入机的人们节哀吧……任天堂坑爹也不是从现在才开始的，那什么补偿计划一票FC、GBA的马里×看着就让人恶心啊。任天堂你的良心呢？不要让你的支持者们寒心了。

●某日望月命同学来编辑部，被俺用《太鼓达人DX》欺负了……对不起我是坏人orz

●温州某事件我不想多说什么……但愿这能成为新时代来临的一个契机吧。至于是否能和平过渡就只有天知道了。

人类一思考，上帝就发笑



听到：两位农民工下班回家，挤上地铁。刚准备坐下来，旁边一女乘客说"一身那么脏，不要挨着我坐。"虽然有座位，他们却不敢坐，而是蹲在一旁。能上图的话一定给您看看……

见到：周末上补习班后照例去自习室背单词，回去路中，看到一外国朋友正在清理周边墙上的小广告，无国人相助。心中各种敬想。手机能拍照的话一定给您看看……

想到：一位XX大学的学生正好与我同桌，假期每日安排如下：上午上课，下午补习班学外语，晚上上艺校。真卓越的妹子啊~看来自己也要更加奋发才是~~

感受到：北京的天气真好额~第一次在这里过夏天，经过这些天气候的洗礼，都不知道自己想不想要下雨了~~

再次感受到：灵感源于积累和发现~~

最后：近日发现自己《太鼓达人》水平节节升高，目标赤银级。抽空看了一会儿《变形金刚3》，很喜欢主角跑酷那一段，直接想到的比起里昂的那十几秒钟还是有差距。发现皇城的漫展很多，开始攒储备。



信件相关情报：画的五彩缤纷的大信封+淮河入海水道邮票、两只黄鹂鸣翠柳邮票+给闯家的长信和给蔬菜汁的长信、"我与电软"主题连环画、小纸条、插画一幅……熊孩子你挺能整的啊，想累死我啊！）

给闯家的长信：和很多人一样，看了几年DR却选择潜水。但今天！咱要冒泡了！每次买了电软，看完闯家之后，我都有种想写信的冲动，不过每次都忍住了（主要是咱木有钱呐！），这次寄信主要是因为DR的漫画栏目复活了！（咱也是画漫画的！）我力顶介个栏目啊！菜汁叔！你拐的这货画的很不错嘛！希望DR能再复活一个栏目，就是登读者画画儿的画廊栏目！（多与读者互动，可以提高销量！）呢……咳咳……其实咱今儿想说的不是这个，咱最近无聊向邻居借了个GBA卡带，玩玩怀旧一下，我玩的是黄金的太阳被开启的封印，内卡带明明写了中文版，可咱玩时，只有剧情才是中文，其他全是日文！（坑爹呢！神马中文版！）当时差点气到摔GBA！我内时候很想携内个汉化这游戏的人，但还是凑活玩了下去。（无奈！）有时玩久了PSP、NDS这些游戏，再去找个怀旧游戏玩玩，你会玩得更起劲！（我就是这样！）

咱第一次写信，麻烦一定要登啊！这是咱的心愿！最后报告一下本人的训练成果：抠鼻（LV2）、敷衍（LV3）、凑字数（MAX）、伪装书皮（LV3）、怨念光波（LV2）、找茬儿（LV1）等……目前等级：三道杠，报告完毕！

给菜叔的一封信：内个……菜叔……不知你还认得我不，人家就是内个老蹲墙角的少年！神马？！不记得？去查QQ聊天记录（俺Q号时1083575520），丫的我跟你聊天你老是"嗷嗷嗷"、"……"等词敷衍我算是肿么样？

虽然你比我大，但也不可以无视伦家介个小盆友！伦家最讨厌被人无视了！好！发泄完之后就入正题鸟！其实伦家是来夸一下你的专栏的，但你使用腹黑技能着实让人不爽！所以开头先吐槽一下！

话说菜叔你这次找的漫画家汤米画的真不赖，虽然我也说过来投稿，但因为学习关系延迟了，SORRY！所以这次来补投了！下学期初三了！哎~时间过的好快的说！

我是08年买的第一本DR（《恶魔猎人4》的封面，P61有张很邪恶的配图）那时好像才六年级……之后就一直坚持买，当然……也有断买过一阵子！好吧！我有罪，但当时我家是木有零花钱领的，全靠省早饭钱省下来买的！买到现在也已经花了几百元了，不过DR的297期、299期木有买到啊！泪奔~~目前还系无机一族（FC、GB、GBA不算的话），还好初一时认识了一位死党，他有一台PSP！因为这样，我们俩刚开学就特仗义！（口误）

最后说一下我现在所生活的地方吧！一个小县城只有一家书店有卖电软，而且买电软的人小于3人（汗表情），我是内里的常客了，全县最多DR的就系我了！对了，DR的兄弟刊物掌机迷我也有买哦！话说菜叔你以前也去"串门"过吧再说我们班，木有一个人看过DR、掌机迷，（除了我内位死党！）他们连PSP、NDS为何物也不基到……最后，告诉你一个DR大卖秘技：各位小编活跃一点、搞笑一点、与读者互动一点，DR赠品实用一点，娱乐性高一点！

——广东河源 "珑"

艾德桑曼利： 个人觉得最实用的DR赠品还是当年的PSP抱枕。（当初鼓起勇气写信也是为了内个抱枕…阿西吧N期之后才知道原来不写真名是不能抽奖的……）

猴子： 你还是买个GBA的烧录卡吧，100块钱解决各种坑爹汉化版的问题。

蔬菜汁： 谢谢你告诉我的大卖秘技，没想到你还蛮懂的嘛，不多买几本吗少年？另外，我们只是把画廊里的画拆开来放在文章里了……敷衍的有水平吧?

小沛： 小珑，你的技能还蛮多的嘛~另外，内斜大卖秘技不客气收下了。

念傲： 原来你开始买电软就是因为某邪恶配图……其实菜汁和我们聊天也都是"嗷嗷嗷"的。

小紫： GBA的黄金太阳，好怀念~话说同您一样省饭钱出来买电软的日子也好怀念啊~

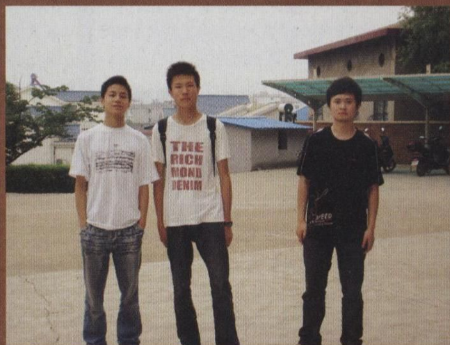
宇多田： 嗯哼，把你们班的其他人也拽过来吧少年，不然的话……哼哼~

莫邪： 刚开学就特仗义的那位同学，和你现在的关系怎样啊？【邪恶的YY中】



信件相关情报：官网邮箱302期电子回函

高考失利……悲剧啊，只能被迫地复读一年，话说就是因为看了DR，（从高2开始），最后实在不能忍受干看这么多优秀游戏的煎熬，用初中时攒的钱和好友合钱买了台PSP，从此我们就淹没进了怪物的海洋，那时还只有2G，我们最后费劲千辛万苦终于打到了G级，对我们这俩新手来说真的非常不容易，然后就是3的出现，我们又加入了狩猎的大军中..话说我可是我们市第一个下载汉化版的哦，（应该吧……）为了这我在PSP店里等了一下午..。就在村长全通准备攻略集会所的时候终极BOSS班主任突然乱入，学校这个狩猎环境就这么不稳定吗……然后心爱的小P就被当场砸了……5555555.尸体我为它做了个隆重的葬礼，而被砸掉下来的UMD的背壳我留下来纪念了……老班你怎么能这样……（好吧我承认小P之前被收过5次以上了）由于多次重复熬夜狩猎，第二天睡两节课继续的程序，高考在必然之中的失利了，我实在是不甘心啊…考上二本我妈才会奖励我一个掌机的，所以……准备复读（难道你复读是为了掌机吗哏），呵呵，看到PSV向我招手，编辑中最喜欢赤银啦，我们的眼神好像，而且我也是MH和文字控哦，当然也控动漫，当然本人日文无力，准备到大学了自修。下一年就是如同炼狱般的复读了，DR我会每期买的，但可能不能回函了，这篇回函可能是我第一篇也是最后一篇回函了（期限是明年6月）最后祝DR各位编辑游戏开心，把DR越做越好，复读一年唯一的娱乐可能就靠你们啦。


李灵悟和他的朋友们

——河南信阳 李灵悟

艾德桑曼利： 复读啊。怎么说呢，刚高考完，我和你有些同感的。但是又不太一样。总之，这一年要好好读书，嗯。

猴子： 虽然沉迷游戏耽误学习是不好的，但是老师砸你的PSP绝对是不对滴！退一万步说，就算砸，也得你家长来砸。

蔬菜汁： 编辑中最喜欢的是谁？你给我识相一点，嗯哼！【一拳轰墙】

小沛： 看到这最后一篇回函，深有感触，祝小李在复读的日子里坚强到最后。

念傲： 玩游戏不能影响学习啊同学！就像我狩猎从来不耽误截稿一样。吸取教训再来一次吧！

小紫： 现在的老师怎么能砸别人的东西呢！下次改看漫画让他砸一个看看~以及学业还是第一位的。（某人：漫画的话可以撕的说……）

宇多田： 嗯嗯，没想到狩猎就这么结束了，看来真是祸不单行啊。

莫邪： 不能狩猎的话就去学校门口踹自行车，看多米诺效应吧少年！

《电软》回函卡讨论话题

你对3DS和PSPVITA的看法？以及希望PSP、PS2哪款经典游戏高清化？

王佳婧 四川成都 没有入手3DS，存钱是为了买PSV，若是将SONY全机制霸后，会考虑入手3DS，看久了3DS我会吐的，这是在体验后的感觉。待3DS入手后，会有老任的机种，全机制霸，制霸万岁！（好不现实的制霸梦想）最希望高清化的游戏是《最终幻想》、《鬼泣》，这俩绝对的希望重制。

曹越 江西贵溪 未入手3DS：一，我晕3D；二，我不是任饭；三，我不爱双屏；PS VITA当然要入手，因为这是老索最牛X和最人性化的一次！299美刀，折合人民币连2500都不到，在2000左右徘徊，而PSP刚发售都比这个贵啊！SONY是个好同志！握爪，波一个（么！）不排除以后还会降价~明年高考后一定入手！真是个好银~而3DS成本才TMD600，坑爹啊！不想混就一边去！
希望高清化的游戏当然是《鬼泣》初代！鬼泣初代目前都是所有《鬼泣》中手感及各项指数平衡感最好的，不像3代枪是个渣，不像二代迟钝到死，魔人槽-榴弹炮满一个！评价槽人性化……魔人化时间长，不过美中不足的是画质太烂，重新高清化一定会引来尖叫的！（无所谓，玩手感，不是玩画质）
PS（1）：另外，以前我认为2代最烂，现在5代才是垃圾，2代好歹算个丁哥的COS，5代（丁哥你肿么了？）
PS（2）：另外一个理由——仅有一代和二代可用斯巴达剑，二代渣一代惊天地泣鬼神。

谭磊 广西柳州 3DS没想过！嗯，PS VITA呢，有肯定要的想法吗？这个吗，不可明说，只能意会。PSP和PS2平台上最希望高清化的游戏，我希望是《死或生》和《天堂》，哦也。

李鑫 辽宁大连 没入手3DS，向来不支持任氏，虽然没有PSP，但向来一直关注索尼，从PSV的性能和价格来看，不过以后会买的。最希望高清化的是《生化危机3》。

身为家用机和掌机玩家，对手游、网游有什么看法，另外，预测一下东京电玩展。

蒲智 四川成都 说明一点先，本人不是什么玩家~but，对网游、手游game之铺天盖地的看法呢？如下所示：1，别人做的game，再烂也管汝屁事啊；2，嫌差，就表玩啊，切；3，现在骗人民币的烂game多，这正常现象，but too have good game 就想现在后宫漫这么多，不也有IS这样的神作吗？是不是！4，字丑了一点，伤了眼的话就用到垃圾箱吧！
（小编乱入：本栏目观点仅代表个人观点，若有失衡，请各位读者来信辩论~欢迎投递，北京市安外邮局75号信箱）

口袋飞仔 山东淄博 这些游戏始终只能休闲消磨时间用，完全上不了什么台面，而且天朝99%的都是渣作，且大多抄袭电子游戏，太伤我这电玩饭任饭口袋迷的心了，尤其是看着内锑（化学元素，符号sb）尔号什么的逍遥法外，迷倒万千萝莉正太，真是气死我了，都怪万恶的光腚局啊，天朝厂商什么时候素质能高点，泪目……
老任一向不参展TGS，所以我也没什么太期待的，希望L5能公布奇幻房间等坑的发售日吧，不会跨3DS了吧，期待老任的秋季发布会。

你来给漫画编一个剧本。

Anna 云南昆明 这个嘛！既然小正太——蔬菜汁都讲了自己的童年经历，不如各位小编都把自己的童年，以及第一次接触游戏的经历都改编成漫画，一是每一期都有了主题；二是菜汁叔不要那么自私嘛！把其他小拜年的故事也都改编一下呗！（具体故事，请编剧询问各小编）【期待】，菜汁友好度上升50。

黄龙 广东河源 当然是恶搞编辑部的事了，如果再加点恶搞和YY的话……呵呵……

信件相关情报：普通牛皮纸信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+302回函卡

说实话，买到这期已经很远了，不知上期回信，编辑朋友收到没有，这期也不知你们何时会收到，在301期看到了回信，很有意思，对于“真田幸村”和我谁厉害，我下期寄张照片你就明白了，对了，你们的奖品我真的都不喜欢，我个人更喜欢“再生侠”、“乌鸦”的手办，“战国无双3Z”的OST恐怕再也见不到了，“真三国无双6”的OST真不怎么样，我喜欢的354和355OST真完美，不知编辑们喜欢哪部游戏的OST，好的原声就像用音乐讲述一个故事……

——天津东丽开发区 前田庆次

艾德桑曼利： 前田没有用过，顶多用过热血笨蛋君，力系列的角色都不怎么喜欢。个人喜欢《双星1&2》的OST，各种治愈啊~~~

猴子： 最喜欢的OST么……《穿越时空》的片头曲“时间的伤痕”，听一次湿一次。

蔬菜汁： 啊，真的会寄照片过来吗？所以说前田庆次什么的最棒了。

小沛： 不知道前田庆次的真面目会是什么样啊？十分期待。

赤银： 再生侠确实不错呢。不过奖品什么的都是浮云……你见过有谁中奖没？

小紫： 《拳皇97》的OST~听一次激动一次，听两次激动两次，听三次激动三次……

宇多田： 我到是觉得这次356的音乐还是不错的，虽然这几年没什么太大风格的改变。

樊邪： 对354和355很执着嘛，少年，有时间的话一起砍草啊。

信件相关情报：官网邮箱留言



嘛，很怀念咱的手绘回函吧，可是咱却没法画了，虽然现在每天都在画画……暑假了，美术集训也开始了，从早到晚抽不出什么空，有空咱一定尽量手绘，就算没空电子邮件回函也会一期不拉的！其实咱还是很不坦率，想直接给汁叔qq留言什么的完全做不来，果然还是得隔一层才行，怎么才能坦率点呢……最近忙的也没玩什么游戏，只通了逆转4，不过电软咱可还是有认真看呢。赶紧学好专业，希望高考快点来吧！不过很担心明年上了大学怎么买电软呢？到时候再说吧。

——山东淄博 口袋飞仔

艾德桑曼利： 上了大学的话，就可以订购了貌似。这个暑假大家都很忙啊。都很忙啊。都很忙啊……雅思8000我恨你！！

猴子： 逆转4么，当初没汉化的时候还是我做的攻略呢。

蔬菜汁： 啊，就要跟特别版信封和手绘回函卡告别了吗？真是有点不甘心啊。

小沛： 肯德基真好吃，有时间来北京请飞仔吃肯德基。

赤银： 逆转4啊……没有了巧舟的逆转，总感觉少了点什么，推荐你玩一下《GHOST TRICK》。

小紫： 期待手绘~对于上了大学买电软的问题不必担心，好学校的图书馆怎么会没有呢。

宇多田： 期待口袋飞仔的来信，我很喜欢你手绘的信纸哦，上面充满了对杂志爱的味道，这种读者我们最喜欢了！

樊邪： 4L你不要太嚣张，晚饭吃那么油腻还乐此不疲，怪不得肚子上那么多肉，切！

雨一直下，天一直热。



- 北京的雨季来了，可就是不见凉快，只有交通越来越拥堵，帝都真是个好地方啊。
- CAPCOM的格斗游戏真的不能买啊，甭管什么，早晚都会出“猛将传”的！《街霸4》我早有心理准备，因为从2代开始就已经有不断推出改良作品的先例。可这次《MVC3》居然也仿效起来了！你就网上下载呗，然后便宜一点儿多好啊，干嘛又增加人数骗钱！而且我还属于非买不可的倒霉蛋……
- 中国足球队和老挝开战，据说是第N次冲击世界杯的第一场比赛。我个人完全不关注，就当这俩队在过家家。最终结果也再次告诉我们，他们真的是在过家家！
- 书非借不能读。我借来的游戏基本可以一天就通关，可我自己买的游戏有好多还没怎么碰。以前买盗版积累下的毛病怎么就改不了呢？所以啊，珍爱游戏，远离盗版。
- 向在漫画中第二次被杀的菜汁表示哀悼，并赠挽联：死得光荣！
- 近期关注除游戏外焦点：动车追尾、奖金、反正我信了、变形金刚3……

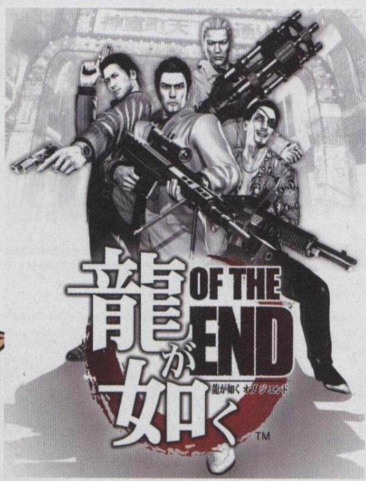
龙哥热线

本周龙哥再次缺勤，也是由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。

请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。

Q 本人玩如龙OTE通关了，通关后在制作人员名单后又出现一个历代回顾的人员名单，本人急需历代回顾人员名单时的配曲，问一下龙哥知道唱那首歌的歌手吗？（是个女生唱的…）急需下载。PS：不要说从唱片里找，本人从如龙OTE唱片里翻了半天木有找到。某人听说如龙OTE某支线务惊现堂岛大吾女装状态…（狗血啊！）请问是哪个支线？是不是六代目的忧郁？

——江西贵溪 “桐生越马”曹越



A 相隔两周很高兴又和大家见面了，不好意思先占用一下曹越同学的回复空间，来和敬爱的读者朋友打个招呼。一到7月暑假，浑身上下就懒得动换，不管是编杂志的小编还是看杂志的读者都一样，尤其是学生朋友们，可能因为暑假可以在家里宅的原因，不管是博客留言还是龙哥留言都像秋后的树叶一般，稀稀疏疏，大家要积极提问啊啊啊啊。好，下面进入正题，询问了负责本次龙如攻略的攻略总队长宇多田同学，但是对于结尾处音乐他表示通关之后他就去码字做攻略了，实在是记不住你说的歌曲是哪个。不过蔬菜汁我帮你查了一下，负责本次如龙的音乐人是小林武史和大泽伸一，参加配音的CV有平野绫和钉宫理惠，既然没有在唱片里找到的话，应该是友情客串的，那么平野绫和钉宫理惠献声的机会其实不大，因为CV之外的工作是要额外收取费用的，如有这方面的歌曲演出，一定会大大宣传一番，所以平野绫和钉宫理惠二位就先排除了。接下来是音乐人小林武史，他虽然是南天群星的音乐监制，但是也拥有自己的乐队MY LITTLE LOVER，而主唱就是他的妻子AKKO，如果友情客串的话，AKKO的几率很大。虽然小编也没有找出答案，但是有可能是AKKO。第二个关于女装堂岛大吾的问题经宇多田证实确实存在，是真岛吾朗的一个分支任务，在神世町大楼处触发。

Q 我的360，能识别xbox,的盘也能进，但进入后，却会跳出来，不能玩，说是上xbox官网提供支持，这是怎么回事？

——上海浦东 AFO Neptune



A 首先要确认你玩的Xbox游戏是否在Xbox360的兼容列表里，如果有的话就可以用XBOX360直接玩，用游戏光盘或者用Xbox360自带的硬盘都可以，比如《忍龙黑之章》、《寂静岭4》等游戏。另外，也可以到XboxLIVE下载兼容的Xbox游戏。需要特别注意的是每个XBOX游戏都需要对应的模拟器档案才能运行，模拟器档案可以从LIVE上免费下载，因为微软的目标是希望Xbox360能够尽可能多的向下兼容Xbox游戏，所以在以后会继续不断地更新兼容游戏列表。

Xbox Live 更新兼容档案方法：

1、连接 Live：Xbox 360 主机通过宽带连接登陆 Xbox Live。2、建立玩家档案：通过操作界面的"Sign In"进入，根据指示建立一个 Xbox Live 玩家档案。选择"Join Xbox Live"确认整个建立过程，然后主机重新启动。因此在设置之前首先保存你当前游戏的进度。3、建立服务级别：在操作界面的 Xbox Live 子菜单选择"Join Xbox Live"为你的玩家档案设置一个服务等级。需要提供一些个人信息例如姓名、年龄、Sliver 银卡服务还是 Gold 金卡服务等。4、更新系统和模拟器：完成建立 Xbox Live 服务等级的设置后，会提示是否更新你的 Xbox 360 系统软件和模拟器程序，选择 Yes 等待更新完成。5、更新兼容档案：保持 Xbox Live 连接状态，放入正版Xbox游戏光盘，系统自动调用模拟器程序，检查并且下载 Live 上这个游戏的最新兼容档案。6、注意事项：一旦开始更新，必须完成整个过程，不然有可能不能运行任何游戏。日后的更新会在你登陆 Live 并且运行Xbox游戏的时候自动进行。

从官方网页下载兼容档案，并且刻录成光盘方法：1、接受微软条款：下载前阅读并且接受微软设定的条款：http://www.xbox.com/en-US/live/legal/legal-tou.htm；2、下载兼容档案：在官方网页下载截至2005年11月的兼容档案，容量2.5MB：http://assets.xbox.com/en-us/backwardcompatibility/default.zip；3、解压缩：将下载的文件解压缩，得到文件 default.xex；4、刻录光盘：将的到的 Xbox 360 运行文件 default.xex 刻录在DVD、CD-R、CDRW上，注意光盘上不能有其它文件，或者将这个文件重命名为其它。主机读取的成功率分别是 DVD > CD-R > CDRW。5、更新系统和模拟器：将刻录好的光盘放入 Xbox 360，会看到提示问你是否继续更新系统，选择 Continue，耐心等待更新完成。光盘将会更新你的系统软件，选择"Yes, update now"并且确认。更新后主机自动重启，放入Xbox正版游戏光盘即可游玩。

（注：本次问答的部分情报资料来源于互联网）

Q 叔儿，最近有些问题。1，圣恩传说F的的隐藏人物卡片。2，最高难度下，如龙终焉的乡田龙司最后一章的那三个BOSS如何过，NND太BT了。（不要让我参考小熊的攻略，他玩的那不是BT模式）3，也是如龙终焉的，我打到第三章身上一分钱没的？郁闷，本作的金钱入手途径，求解。4，小紫的性别？（这问的不厚道我懂，不回答就别登了，我懂得）。

——安徽合肥 空末年



A 1，不知你说的是圣恩传说F中的哪个隐藏人物卡片，但是又不能这样把所有卡片的列表全部列出来给你看，所以把网址放在这里，请你自己打开看吧：包括PS3追加的卡片在内一共有90张，http://www23.atwiki.jp/talesofgracesf/pages/83.html；2，我再次

请教了宇多田之后得知，本作OTE难度很难，还不能继承之前其他难度的存档，所以只能努力升级，建议分支任务全做，这样升级会更快一些，努力合成改造强力武器，接下来就是个人技术提升了。3，**えびすや**商店可以卖东西，相当于当铺，然后有本钱就可以去赌场赌博赚钱了，赌场赢的点数可以换奖品，宇多田推荐美式赌博的21点，这个赚钱很快还简单 对自己赌术和RP没信心可以使用SL大法。4，关于小紫的性别……今天的天气真好啊。

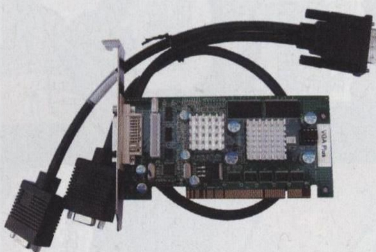
Q 蔬菜汁，北京的电玩店里有PS3空盒子卖吗？我托人带回来的使命召唤7盒子在包里被挤坏了，我想买个盒子替下来。

——内蒙古 疯三月兔

A 你好三月兔，北京这边有卖PS3空盒子的，不过你要事先联系商家，因为并不是每个游戏都有。代问你哥超人好。

Q 小编们做攻略时的游戏截图怎么弄的啊，PSP上有金手指，那PS3和360呢?

——时间的终点



A PS3和360有一种连接电脑的视频录制工具honestech HD DVR 2.5，你下载以后安装使用即可，非常简单，如果不行的话可以继续问过来。不过，还要装一块采集卡，很贵的。

Q 万能的龙哥，你是不是去生小龙哥了，不告诉我们，所以你都不告诉我们啊！【诅咒龙哥，生条强壮而且粉红色的小龙】

——云南昆明 Anna

A 祝龙哥福如东海寿比南山仙福永享，我最后还一句，你再不回来就累死小弟了。

Q 生物考试选择题第19题选什么啊

——小无

A 我真想脱下鞋乎你脸上小无，虽然之前我和你开过一阳指、东方不败的玩笑，但那些完全是善意的（内心：才怪），你发这样的问题过来到底是想怎么样？拜托就算我想回答，你也得告诉我你这生物选择题是什么省什么学校什么考试的选择题，而且最重要的是，选择题的内容你至少告诉我一下吧喂！【吐口水】

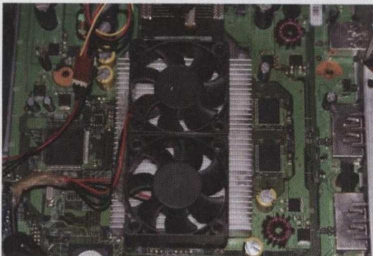
Q 同学哪里还能买到300期的啊，我弟没买到啊，更重要的是，我也没买到。

——sicrifacelxx

A 300期可以从发行部邮购，方法请咨询发行部电话64472177，其实非常简单，在邮局填写一张邮购单，然后付费就可以了，相信有爱心的邮局工作人员一定可以帮您排忧解难。

Q 前阵子三红了，我就按照网上那个拆除X型扣具的方法重新固定了散热器，还涂了新硅胶，装进铁盒测试后，360果然复活了，但是之后就没图像只有声音了，试过很多次都是这样，会不会是GPU挂了?

——1835628114



A 不知你是不是在重新固定的时候碰到了其他元件，另外，把其他防三红的方法也提供给你：
1常换硅胶：电脑用的白硅胶够了，有条件就黄金硅胶。记得换完后螺丝要上的不紧（太紧会变形）不松（太松接触不良）小心滑斯。硅胶一定要尽量多上，核心部分的边缘都得上满，千万不要吝啬，换前一定要清干净核心边缘的老固体硅胶，还要保证旁边的小电路块上清洁，不然的话容易短路产生有声音无画面，或花屏但不死机的情况。具体可用废牙刷蘸点酒精或洗板水轻轻刷下。2加电阻改风扇转速：最好是新机器买来就改，基本不3红，声音越大越好， 360原装风扇质量非常牛，改不超过12V就可以了，具体网上有很多加电阻的教程。3X支架：坏的很严重的机器X支架绝对要拿掉，如果机器买来就改了风或水冷就无所谓。拿支架的一定要注意主板和底部钢板之间要支撑，具体看个人能力了。4关于放置：虽然竖放比较防3红但推荐横放，底部4角边要架起来保证底部散热，对光头好，一样防3红，而且平稳。7加热闷机修复法：不要用牙签毛巾法（对机器伤害大），一定要拆开机，取下散热片，CPU一般不会出问题，就不用动了，上硅胶（可保护核心不那么容易烫坏）后用热吹风加热GPU，旁边都要加热到位，（因为3红GPU普遍是边缘脱焊），一般2-4分钟，冷却后在GPU边缘填充,再上散热片此法修复成功率奇高，修复后尽快解决散热，不然还是会红的。5关于水冷的机器：如果没加过电阻、在换过硅胶后突然感觉风扇转速明显提高，就是散热片上歪了，或硅胶干了。需要上水冷的朋友要注意，如果上水冷也红的话，某些水冷头因为都不是X形固定而是一字固定特别容易使水冷头与核心部分分离，要自己大改造才行，用那个拿掉的X架换上去，重新配8组螺丝螺帽加以固定，效果拔群。

Q 菜汁，问下，我psp的usb接口坏了，所以总得拔棒子，导致棒子有时读不了，那个usb口换个容易不?

——蜡笔小p

A 小P你好，PSP的USB接口不贵，换一个装上即可，一般在10几块钱左右，小P你最近厄运不断啊，祝好运。

Q 我想问一下怪物猎人P3的白银铳枪和银铳枪是一样的吗？如能解答，我将会万分感谢

——雷狼龙

A 你好小雷，你玩的中文版应该是翻译问题，问过狩猎专家小银同学了，他说不记得有这样两种枪存在，所以应该是翻译有误，是同一武器的几率比较大。

Q 手贱了……由于龙哥回答的时差问题实在按耐不住了就安了《孤岛危机2》结果《使命召唤光环》都玩不了了……怎么办啊……求助。

——网友 时间的终点

A 是啊，被强制更新了，那没有其他办法了，刷最新固件吧。

Q WOW的考古怎么练的?

——废墟

A 你好废墟，一般情况下我们是不会解答网游问题的，下次提问请尽量提有关于家用机和掌机的问题好吗？考古其实非常简单，在有铲子标志的大陆红色区域内，使用勘察技能，会出现一个望远镜一个灯，朝望远镜大头所指方向前进即可，红灯表示很远，黄表示接近，绿表示极近。得到指定的碎片数量后，解锁即可。

Q 4DS什么时候出啊？5DS什么时候呢？哎~干脆30DS什么时候出吧？真累啊，码字真累啊

——徐进进

A 你好徐进进同学，首先我得跟你道声谢，有一天无意中在扣扣上遇到了你来搭讪，正赶上龙哥热线的问题太少，于是我不抱什么希望就向你求助，没想到你还真在官网提问了，不过你问的问题太内个了，但是我们还是会热心解答的。首先，根据掌机更新换代的速度来看，下次掌机的换代应该是在2015年前后，下下次则可能更快些，2018年前后吧，至于30DS我个人预测是不会出的，原因请参考恐龙灭绝大探究。

解答篇！

电软编辑部毒杀案 解答篇

汤米漫画专栏

编辑部占卜杀人案

作者新浪微博：漫画汤米

不会吧！这水晶球在暗示我们什么呢！
就当没听到！
轮到我了，我是1980年7月27日生人。
蔬菜汁，1980年7月27日，狮子星座……
近期运程不顺，凡事都会遭遇挫折，而且不注意朋友关系的话，会有血光之灾，甚至危及生命！
吓唬人呢吧，那是上期杂志的事了，现在已经没问题啦，妥妥的！
唰唰…
帮我也算一下吧，我是1987年8月25日。
小紫，1987年8月25日，处女星座。
最近事业运旺盛，终于做到了自己想做的工作，大家也都会很照顾你，要乘着这股动力继续努力哟，一定会大有作为！
啊啊！这个水晶球说话还真窝心啊……
可不是么，我准备下班后靠这个水晶球摆个地摊赚赚外快……
…………
…………
第二天。
蔬菜汁的尸体在公司大楼后的小巷被发现。
我%￥&！怎么又是我！？
小沛在接到报案后15分钟赶到现场。
死者看着眼熟……
死者死于昨晚下班时分，现场有搏斗的痕迹。
蔬菜汁背后插着一把明晃晃的小片刀。
诡异的是，他的嘴里还叼着一张皱巴巴的纸，上面一片空白……
小沛了解了昨晚下班前后的占卜事件后，确定了凶手的就在赤银，宇多田，小紫和汤米四人之中！
神探！
我知道了！凶手就是……
!!!
各位聪明的读者，你猜出来谁是凶手了吗？
你！
大家可以将自己的答案填写在杂志后部的回函表内寄给我们！正确答案请关注下期汤米漫画专栏！所以……下期也一定要买，这是我们情意绵绵的约定哦少年！

真·龙皇降临

The young king of a dragon who had lost magical power started on a journey toward the depth of the labyrinth to remove a spell

アンチェインブレイズレクス

UNCHAINBLADES REXX

PS Portable PSP	本刊译名：解放之刃REXX		2011年7月14日	
	迷宫RPG	FURYU	6090日元	日版
	UMD	1人	733M	12岁以上

□文 / 赤银

系统介绍

战斗系统

本作中采用第一人称视角迷宫，遇敌后也是类似《世界树迷宫》系列的第一人称战斗方式。敌方军团中有时会存在发挥队长作用的怪兽，将其击倒会引发联合瓦解，根据当时敌人数量不同能对周围的敌人造成异常状态。中后期会经常出现大量敌人的3画面群敌战斗，画面可用LR切换，玩家必须同时对应大量的敌人，善于利用击破队长造成的联合瓦解会对攻略有所帮助。此外还有特殊的Boss战，需要通过LR切换击破Boss全部位，破坏其核心才能将其击倒。



UNCHAIN系统

可以说是本作的核心系统，类似口袋妖怪的精灵球捕捉？在各个泰坦迷宫与敌人战斗中将敌人HP降低到某种程度后便有一定几率可以使用UNCHAIN选项将怪兽解放变成同伴，成为同伴的怪兽通过交流可以使其成长，之后可以作为随从参战。每个角色可以配置4位随从。己方越强的话越容易提高UNCHAIN的发生率，并且随着领袖等级的升高，UNCHAIN时的速度也会变缓。有的角色具有提高对特定种族UNCHAIN概率的技能。

随从系统

通过UNCHAIN成为同伴的怪兽可以配置给主人角色，作为随从共同参加战斗。每个主人角色最多可以配置4位随从，战斗中自动进行支援。在角色攻击或使用技能后进行追击、被攻击时作为肉盾减轻敌人对我方的伤害并一定几率无伤，并且根据特性的配置可使用强力的同调技能。战斗中各种支援的发生几率随着与怪兽的心情变化，而怪兽的心情则受到通过交流事件中选择的影响。



爆发系统

随着攻击敌人和收到攻击爆发槽会不同程度上升，积攒一定程度后可以使用强大的角色固有必杀爆发。随着角色技能的成长可以习得更强的爆发必杀技。

领袖系统

随着战斗中的作战方式不同，战斗结束后角色的领袖值会有所增减。尽快无伤完成战斗便可以使其上升，UNCHAIN失败或是角色战斗不能、逃跑等会令领袖值降低。随着领袖等级的提高，后援同伴怪兽的心情会变好，UNCHAIN时的难度也会有所下降。能使更强的怪兽成为同伴。

序章Ⅰ　龙之霸王
游戏开始OP剧情后可以修改龙皇牙的名字。控制主角向神之神殿深处移动与最深处的女神对话后进入序章Ⅱ。
序章Ⅱ　不死鸟女王
可修改女主角提阿娜的名字。
操纵随从审判战斗胜利进入1章。

解放之刃迷宫流程攻略

1章　龙皇的苦难

●试炼的神殿

操纵变成人类姿态的龙皇，在试炼的神殿1F深处入手宝箱之后回到营地。从老人处获得3只随从。从营地出来进入左边的门继续深入，来到广场开始UNCHAIN的教程。继续向前一直来到出口，前往城镇。

剧情后傀儡族的王子海克特尔加入同伴。来到青铜的杯亭接受任务。回到迷宫从左边的门进入，击倒敌人后获得“试炼之键”。回到城里报告任务，之后前往神殿2F。

2F有红色地板的房间进门美杜莎族的白魔法使拉匹斯加入同伴。继续前进有治愈水晶可以回复HP，回到城镇等等。继续前进战斗后，前面的房间进行审判战斗，胜利后获得盾之纹章之键。回到城镇。

剧情之后开启新地图“达里斯的泰坦”。

●达里斯之泰坦

沿路一直前进，开门后剧情战斗，lv5左右的话受伤害50左右比较危险。装备ラバーアーマー之后伤害会降到20左右，最好给前卫两人装备上比较好。

战斗胜利后曼陀罗族的少女玛莉加入同伴。打开附近有横木的门，前进进入2F。

推落2个挡路的石头，打开前面的门提阿娜出现，被打落下一层。

回到2F前往3F。

3F有一扇打开会出现“前方魔物大量出现注意”提示的门，进入后受到天使的试炼开始战斗。失败的话会退出房间，想要再次挑战必须回一次城。附近的楼梯上面有治愈水晶。战斗现阶段无法胜利，可以之后再来（深处有生命之实而已）。

从3F东南的阶梯下到2F，再回到1F。1F的房间中开始3面战斗，胜利后获得弓矢纹章之键。在4F使用钥匙继续前进，东北的阶梯上5F可以取得宝箱。回到4F开动动力源，从东南的阶梯前往5F，附近有可以在1F到4F之间移动的电梯。5F调查阶梯后回到4F乘电梯上6F。6F最初的房间有治愈水晶，深处的门有审判战斗。敌人很强，需要更换较强的怪兽作为随从比较好。胜利后乘深处的电梯来到方舟2F。

方舟2F深处的门后与达里斯Boss战。

巨人的泰坦。最初只能攻击右足和左足。破坏之后能够攻击左手上、左手中、右手上、右手中和头部。按LR可以切换）。全部破坏后可以攻击腹部。破坏腹部后Boss击破。

之后深处的房间剧情后进入下一章。

2章　少女们的愿望

●托尔托加之泰坦

主角变为凤凰族的王女提阿娜。剧情后死神镰刀族的希尔维和九尾族妮可成为同伴。

由兰塔纳城前往达里斯的泰坦。2F剧情后回到城镇发生剧情，开启新地图托尔托加的泰坦。进入托尔托加后从南侧的阶梯到2F（北侧的阶梯有战斗）。2F西侧的阶梯前往3F。3F打开动力炉回到2F从东侧的门回到1F。

1F浸水通路取得西侧的宝箱后，向东从阶梯来到2F发生温泉剧情。进入前方有横木的门下降到1F浸水通路，西侧的宝箱入手ラバーアーマー。回到1F入口，从北侧阶梯来到2F开门下降到1F浸水通路，向东移动来到2F。2F的北部向东前进剧情，继续向北再次来到1F浸水通路。向东来到2F，从东侧的阶梯前往3F。打开3F东侧最初的门剧情战斗，胜利后获得尻尾纹章之键。附近的门需要一定的领袖等级才能开启。在3F动力炉附近的门使用尻尾纹章之键后前进，剧情后与法多利父子再会，前进由阶梯进入4F。向左前进进入房间后强制3面战斗。前方与法多利父子对话，4F南侧向北前进再度和法多利父子对话，前进进入方舟1F（西北有直达1F的阶梯）。正面有治愈水晶，向左前进与法多利父子对话。继续向北有审判战斗，必须获胜才能继续前进。有必要在周围迷宫解放新的怪兽提高我方随从质量。通过后前进从阶梯进入方舟2F。剧情后与暴走的法多利战斗，将其UNCHAIN解放。进入方舟2F深处的门与托尔托加Boss 战。





龟形的泰坦。最初只能攻击左右盾。破坏后可以攻击刺和尾巴，破坏后攻击左右足。全部破坏后可攻击头部。最后将头部破坏后击破。之后便能前往伊贝村。回到城镇剧情后进入3章。



3章　冥暗之人

●斯隆之泰坦

本章主角变为死神镰刀族的剑士卢西亚斯，希尔维的哥哥。由兰坦村开始，可以前往伊贝村和斯隆之泰坦。需要注意斯隆之泰坦1F的毒沼由第5步开始受到伤害。从1F南侧阶梯前往2F，从东北的阶梯到3F。中间的火把处剧情，向南阶梯前往4F。从西南的阶梯上到5F，左侧有治愈水晶，东北方是Boss的房间。进入后3面战斗，胜利后剧情进入4章。

4章　宏大而渺小的愿望

●斯隆之泰坦

主角便回2章时的队伍，等级道具等全继承。完成任务「仓库的修理材料」后可以使用仓库。在兰坦村的扎卡拉商会发生剧情后前往斯隆之泰坦。由于敌人十分强力需要在扎卡拉商会购入新武器防具做好准备。

由1F南侧的阶梯前往2F，转移点处锁着的门需要踩下临近房间西、东、西的开关方能打开。

2F也有同样的机关，需要踩下东、西、北的机关开门。前方有两个传送点，近处的传送点有宝箱和与敌人强制战斗的房间。远处的传送点可继续前进。

龙皇配下战（非主线）：继续向前有远近两个房间，近处的房间是强制战斗。远处则可以挑战龙皇曾经的属下艾基多娜。目前来讲战斗稍有些吃力，可以过后再来，胜利后艾基多娜加入随从。

继续转移，从西侧的路线来到3F，最开始的门处希尔维加入同伴。东侧有可以降到1F的阶



梯，审判战斗可以获得两个宝箱。从东北侧的阶梯来到4F，从黑暗的通路向南从宝箱中入手圣火，用其点亮北方的烛台。向前妮可加入同伴。继续向北门前提阿娜加入同伴，从眼前的阶梯上到5F。火把处可以更改队伍的角色。进入房间后强制3面战斗，胜利后剧情。进入南面的门继续前进，4F入手圣火。回到4F妮可加入的通路，点燃附近的烛台。

接下来需要从4个方向启动地图中央的核心。先向圣火的西南前进开启第一个核心。进入附近东面的门向东南前进有烛台，继续向南取得圣火将其点燃。烛台向西启动第二个核心。进入烛台西南的门，前进向西取得圣火，返回向南前进点燃烛台，启动北方第三个核心。进入圣火所在处附近的门，向东启动第四个核心。用前面的圣火点燃烛台，打开北方有横木的门继续前进。

4F有两个电梯，西侧前往1F有宝箱，东侧是1F的宝箱和2F审判战斗，并没有太好的道具不去也没什么关系。由阶梯回到3F，南侧有毒的通路前进剧情战斗，胜利后继续前进。火把处剧情后，深处入手“牙纹章之键”。在4F西南方的门使用后前进来到5F。按下开关消除石块前进，途中火把处有剧情，按照西北→东北→东南→西南的顺序前进楼梯下到4F。乘坐电梯来到6F，进入最初的房间来到方舟1F。审判战斗胜利后从东北的阶梯来到方舟2F。打开2F中央深处的门与斯隆Boss战。

象形的泰坦。最初只能攻击鼻子下方，破坏鼻子后可以攻击左右牙、左右耳和鼻子上方。全部破坏后可攻击嘴。破坏嘴后击破。回到兰坦剧情，进入5章。

5章　纷争之焰

●阿基拉之泰坦

开始卢西亚斯加入同伴（道具等全继承）。前往赛马尼亚村后可前往阿基拉之泰坦。

进入1F从附近的阶梯来到2F。西侧的宝箱处入手“剑纹章之键”。从2F南侧穿过落穴陷阱区域，在东部发现火把，从西北方向的落穴落下，入手“三角石板的碎片”。回到火把处，从东北的阶梯来到2F的左翼，在阶梯前的落穴落下的话能获得十文字枪。从落穴向南可以找到开关，打开2F南侧的门。

2F左翼有很多只能一方通行的流沙区域。从中央门向东，东北方入手“五角石版的碎片”。回到2F，从西北的阶梯来到3F右翼。从中央门向西前进，东南方入手“四角石板的碎片”。回到2F，进入南侧的门，前进开门剧情。选择特定角色挑战试炼后继续前进，入手“圆形石板的碎片”。

龙皇配下战（非主线）：进入阿基拉后先出去前往赛马尼亚村，看过谜之男子对话事件后进入泰坦。在1F东北取得十文字枪的地方门前与谜之男子对话后，与龙皇曾经的属下坎海尔战斗。小心雷系攻击造成的麻痹状态。胜利后坎海尔加入随从。

从2F西侧的阶梯下到1F，用收集4个石板打开各个相应的门，启动动力核心。回到2F从南方的落穴落下，来到1F动力核心房间东南侧有狮子像的房间，进入方舟2F。通过最初房间的审判战斗，从地图北侧的阶梯来到方舟1F。在方舟1F东部入手“试炼神殿之黄键”。打开方舟1F中央的门与阿基拉Boss战。

鸟形的泰坦。最初只能攻击左右尾巴，破坏后可以攻击胸部、左右翅膀和尾巴。全部破坏后可以攻击头部。最后破坏头部后击破。回到兰坦发生剧情，进入6章。

6章　最后的愿望

●天空的大神殿

开启地图右上的天空的大神殿。神殿1F逆时针一周之后入口附近横木的门便会从里面打开。向东北前进有治愈水晶。继续向北，有向上的阶梯，东北阶梯附近有龙皇的配下。

龙皇配下战（非主线）：在1F东北阶梯附近门前和谜之男子对话，选择进入前面的房间与龙皇曾经的属下贝尔达战斗。小心其风系全体攻击。战胜后贝尔达加入随从。

从1F北侧的阶梯进入2F。从西南向南前进由阶梯上3F。火把处剧情后向北来到4F。两个并列的传送点，东侧的进入房间强制3面战斗，另一个靠近的传送点可以进入5F。向北进入房间后强制3面战斗。进入前方的门来到最后的房间，与女神库琉涅亚剧情后，和塞菲洛特Boss战。

生命之树。最初只能攻击下触手x3、中触手x2、上触手x3，全部破坏后可以攻击头部。最后破坏头部击破。回到兰塔纳后剧情，进入7章。

7章　世界的创造者

●莱维之泰坦

剧情后兰塔纳和赛马尼亚之间出现莱维之泰坦。

1F向东南前进后向西南来到2F（前往2F的阶梯向北的话有去往出口近路的横木门）。2F一路向北途中火把处剧情。

龙皇配下战（非主线）：2F火把处最初的分歧点向北，门前与谜之男子对话，选择进入前面房间与龙皇曾经的属下尼兹海格战斗。战胜后尼兹海格加入随从。

2F剩下的部分一路向东南进入3F。从阶梯来到4F。小心落穴向北前进，有的落穴中掉落有道具，最北处的阶梯进入5F。进入正面的门强制3面战斗。旁边的门里有治愈水晶。开关打开门之后向南前进，最南端的阶梯进入6F。左右上锁的门目前无法进入。一直前进，7F的尽头与破坏神库琉涅亚Boss战。

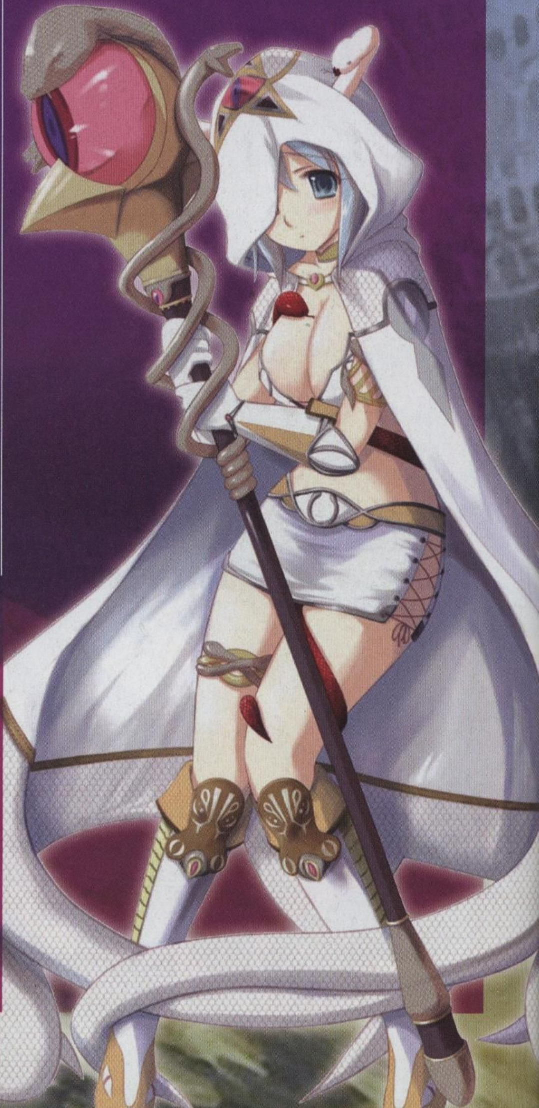
最初只能攻击左手、右手和腹部。全部破坏后剧情，可以攻击头部和左右手。全部破坏后可攻击眼睛。最后将眼睛破坏后击破。需要小心石化的异常状态。

击倒破坏神库琉涅亚之后进入结局。

ED动画过后可保存通关存档。读取该存档的话从兰塔纳开始，开启EX迷宫“无限方舟”。

Ex无限方舟

本篇通关后可以进入无限方舟迷宫。共有101层的迷宫，每次进入都会随机生成内部构造和怪兽配置。敌人基本上是正篇中登场敌人的强化型，每10层有强敌的3面战斗的房间，必须通过才能继续前进。蓝色的传送点可进入下一层，进入偶尔出现的红色传送点则可以直接传送到强敌所在的整10层。无法回到之前阶层，想要中途离开的话需要事先准备归还阵等。偶尔会有含有贵重道具的宝箱，在这里入手钥匙可以打开之前在泰坦中无法进入的门。90层以后会出现中Boss等级的强敌，在100层会随机出现一个泰坦作为最终Boss。进入101层的传送点通关。根据结果获得报酬金钱和“翼纹章之键”。



全任务列表

章	任务名称	任务目标	报酬
1	ニーヤの依頼	レッドオーガ 3体讨伐	ラバーブーツ x1
1	ニーヤの勘違い	イフリート 2体讨伐	マズバハのアメ ×1 力の种 ×1
1	医者の不养生	クワン草 2个纳品	200G 雷鸣玉 x3
1	商人の喜び	甲虫の体液 5个纳品	气付け药 x1 消臭剂 x3
1	地域のカリスマ	随从个数达到20体以上	活力の珠 x1 魔除けの铃 x1
1	小恶魔の微笑み	石の器 1个纳品	ブルーピアス x1
1	挑战状	アントウォーリア 3体	ウッドブーツ x1 ウッドヘルム x1
1	愈しは人それぞれ	妖精の粉 3个纳品	600G 魔除けの铃 x1
1	发掘は炼金の基础	アオゴケ 3个纳品	力の种 x1 爆雷弹 x3
1	看板娘の挑战	铁板 3个纳品	俊足の种 x1 200G
1	腕试し	グレムリン 5体讨伐	ノコギリ x3 火炎弹 x3
1	试しの调查	试炼的神殿1F踏破率60%以上	归还阵 x3 知识の种 x1
1	调查本番	达雷斯1Fの踏破率60%以上	ツルハシ x3 冷冻弹 x3
1	键を取り返せ	试炼的神殿中击倒 グレムリン x5 寻找「试炼之键」	コットンパンツ x1 ツルハシ x3
1	难关フロアの踏破	达雷斯之泰坦5F 踏破率60%以上	レッドピアス x1
2	ネコの感性	モダンなツボ 1个纳品	イエローピアス x1 活力の珠 x1
2	商魂よ、极限に	千年冰 2个纳品	400G 知识の种 ×1
2	商魂よ、永远に	魔法石 3个纳品	200G 体力の种 x1
2	守銭奴への道	美真珠 1个纳品	600G 栄养ドリンク ×1
2	治療マニアの午前	托尔托加中 マーメイド 3体讨伐	解放剂 x3 清凉剂 x3
2	治療マニアの午後	托尔托加中 ヴァンパイア 1体讨伐	シャベル ×3 爆音玉 ×3
2	秘境を求めて	托尔托加2F 踏破率60%以上	气付け药 x1 真空弹 x3
2	続・秘境を求めて	托尔托加3F 踏破率60%以上	心の种 x1 魔除けの铃 x1
2	衝撃映像	冷静剂 3个纳品	タック x1
3	アモの八つ当たり	コボルト 3体讨伐	ツルハシ x3 拘束玉 x3
3	ミイラの味覚	グルメのスープ 1个纳品	栄养ドリンク x1 活力の珠 x1
3	奉公人の反乱（伊贝）	铁钢石 2个纳品	アクジキ
3	毒沼を噛みしめて（伊贝）	斯隆之泰坦5F「憤怒する頭頂」踏破率50%以上	グリーンピアス ×1
3	毒沼を踏みしめて（伊贝）	斯隆之泰坦2F「腐臭を嗅ぐ鼻」踏破率60%以上	气付け药 x1 回復药 x3
4	あの頃よ、永久に	マンダラゲ 3个纳品	毒煙玉 x3 除石剂 x3
4	あの頃をもう一度	活力の石 1个纳品	力の种 x1 霊药 x2
4	さすらいの卒业（伊贝）	斯隆5F「悔恨の腰椎」踏破率60%以上	活力の珠 ×1 退魔香 ×1
4	さすらいの脱出（伊贝）	斯隆2F「蹂躙する股」踏破率80%以上	催眠玉 x3 平静剂 x3
4	さすらいの脱却（伊贝）	斯隆3F「混迷する腹腔」踏破率60%以上	マズバハのアメ x3 知识の実x2
4	ちくちく大发生	搜索达里斯的治愈结晶	猫爪 x1 シャベル x2
4	アモの同族嫌悪	斯隆中スケルトンロード3体讨伐	命の种 ×1 活力の珠 ×1
4	ドラゴン族の忧い（伊贝）	攒满リザードロード的PP	インテリめがね x1
4	ベタベタ大发生	讨伐托尔托加的史莱姆群（3F西北的小房间）	コルセスカ ×1 ノコギリ ×2
4	マダムのお戏れ（伊贝）	さびたコイン 4个纳品	气付け剂 ×1 力の种 ×1
4	人形の疑問（伊贝）	ゴージャスな飾り 1个纳品	生命の珠 ×1 体力の种 ×1
4	倉庫の修理材料	フズの木 1个纳品、 魔導岩 1个纳品	栄养ドリンク x2 心の种 x1
4	孝行息子の好奇心（伊贝）	铁块 3个纳品、 白枝の木 2个纳品	十文字槍
4	师匠の想い（伊贝）	铁甲殼 3个纳品	セブンスハープ ×1
4	猫娘の气紛れ（伊贝）	铁钢石 3个纳品 フズの木 3个纳品	ファルシオン x1
5	阿基拉の失踪者（赛马尼亚）	阿基拉之泰坦2F左翼踏破率80%以上	退魔香 x2 奮起剂 x4
5	阿基拉の疾病者（赛马尼亚）	阿基拉之泰坦2F右翼踏破率80%以上	プレートアーマー x1 破碎弹 x3
5	阿基拉の疾驱者（赛马尼亚）	阿基拉之泰坦1F踏破率60%以上	气付け剂 x1 弛緩剂 x4
5	ガストンの本气	プレーグドラゴン 3体讨伐	生命の珠 ×1 知识の种 ×1
5	ガストンの试み	グリフォン 3体讨伐	活力の珠 ×1 石化玉 ×4
5	ソフィアの頼み	ブラッドバンテージ 3体讨伐	心の种 ×1 命の実 ×2
5	デスサイズの圆熟（赛马尼亚）	黑衣剑士Lv48以上	カルマ x1
5	デスサイズの呼応（赛马尼亚）	黑木魔法使Lv48以上	マジックメイス ×1
5	ドラゴン族の劣勢（伊贝）	ランフォリンクスMAX	ウインドリング x1
5	ハンターの修練（赛马尼亚）	九尾狩人Lv48以上	ウイングボウ x1
5	ミイラのおしゃれ（伊贝）	王家の包带 5个纳品	月牙刺 ×1
5	国家のカリスマ	随从达到60体以上	栄养ドリンク x2 沈黙玉 x3
5	孝行息子の知识欲（伊贝）	紅樹の枝 3个纳品、 アルラウネのツタ 2个纳品、 铁の棒 5个纳品	たてぶえ ×1
5	猫娘のどさくさ（伊贝）	钢铁块 2个纳品、 铁钢岩 3个纳品、 钢の棒 3个纳品	ツヴァイヘンデル ×1
5	盗まれた看板立て	找回阿基拉的看板剑（扎卡拉商店剧情后）	ダーク ×1 体力の実 ×1
5	終・秘境を求めて	托尔托加2F踏破率90%以上	生命の珠 ×1 气付け药 ×1
5	圣火探索依赖	斯隆中找寻圣火（斯隆4F「戯言する上顎」宝箱）	チンクエディア ×1 俊足の种 ×1
5	自由奔放な骑士（伊贝）	砥石 5个纳品	生命の珠 x2 力の実 x2
6	おっとり娘の導き（伊贝）	ラッパの実 1个纳品、 竜の爪 2个纳品	ピコピコハンマー ×1
6	ドラゴン族の吐息（伊贝）	レガシードラゴン MAX	フレイムリング x1
6	世界のカリスマ	随从达到100体以上	アムリタ ×1
6	人形の感覚（伊贝）	変なオブジェ 1个纳品	霊药 ×2 覚醒の実 ×2
6	大神殿は夢（赛马尼亚）	天空大神殿1F 踏破率60%以上	マズバハのアメ x8 俊足の种 x1
6	大神殿は幻（赛马尼亚）	天空大神殿2F 踏破率60%以上	アムリタ x1 命の种 x1
6	大神殿は恋	天空大神殿3F 踏破率60%以上	クサリカタビラ
6	恋唄愛唄有象無象	シガラメの花 3个纳品	シルバーハープ
6	現実逃避のススメ	オトギリ草 2个纳品	銀の斧 ×1
6	神殿の守人	ベカ 2体讨伐	鷹の爪 ×1
6	神殿の獅子	ホワイトライオン 3体讨伐	バルディッシュ ×1
6	親父の威厳（伊贝）	黒天石 2个纳品、 天樹の幹 2个纳品	ニンジャソード ×1
7	ドラゴン族の斜陽	ムシュフシュMAX	シザーハンド ×1 体力の种 ×1
7	怪兽讨伐依赖	莱维中搜寻谜之怪兽(ムシュフシュ)	ロンパイア ×1 命の実 ×1
8	おっとり娘の闪き	妖琥珀 2 个纳品、竜の宝眼 2 个纳品、养命の紅玉 3 个纳品	マジカルステッキ ×1
8	ゴーレムの勇躍	巨人王子海克特尔单独通过无限方舟	王様のマント 大地の紋章 ×4
8	デスサイズの因果	黑衣剑士卢西亚斯单独通过无限方舟	スペクターベルト 晦冥の紋章 ×4
8	デスサイズの宣誓	黑魔法使希尔维单独通过无限方舟	スペクターリング 漆黒の紋章 ×4
8	ドラゴンの鼓動	年轻龙皇牙单独通过无限方舟	竜玉のペンダント 竜皇の紋章 ×4
8	ハンターの叡智	九尾狩人妮可单独通过无限方舟	鷹の目 守人の紋章 ×4
8	メデューサの至純	白魔法使拉匹斯单独通过无限方舟	メデューサの眼 白蛇の紋章 ×4
8	伝説の樹立	不持道具通过无限方舟	暁の靴x1 暁の脛当てx1
8	強者の証明	未曾逃走通过无限方舟	暁の鎧x1 暁の帽子x1
8	精霊の气脈	绿之歌手玛莉单独通过无限方舟	旅人の楽譜 精霊の紋章 ×4
8	鳳凰の昇華	炎之乙女提阿娜单独通过无限方舟	鳳凰の羽飾り 鳳凰の紋章 ×4

武器合成列表

长剑

种类	合成物品名称	费用	必要素材	合成地点
长剑	ベイダナ	10	铁板 x1	兰塔纳、赛马尼亚
长剑	カトラス	30	铁板 x1 木の棒 x2	兰塔纳、赛马尼亚
长剑	スモールソード	50	铁板 x4 木材 x3	兰塔纳、赛马尼亚
长剑	ハルパー	60	铁钢石 x4 木材 x3	兰塔纳
长剑	ショートソード	80	铁钢石 x6 硬い木材 x4	兰塔纳
长剑	ロングソード	130	铁钢岩 x6 铁钢石 x7	兰塔纳
长剑	ファルカタ	150	绮罗碎石 x1 铁钢石 x1 アメジスト x1	兰塔纳
长剑	グラディウス	230	绮罗碎石 x3 铁钢岩 x1 アメジスト x2	兰塔纳
长剑	カッツバルゲル	370	陨铁片 x2 天树の枝 x3	兰塔纳
长剑	クレイモア	560	女神像の破片 x3 陨铁片 x3	赛马尼亚
长剑	バスタードソード	750	龙のウロコ x3 陨铁片 x3	兰塔纳
长剑	バルムンク	940	黑纹石 x2 月纹石 x1	赛马尼亚
长剑	ドラゴンバスター	1130	大地の刚铁 x5	赛马尼亚
长剑	カラドボルグ	2060	陨铁块 x2 黒い角 x3	兰塔纳
长剑	アロンダイト	3000	ミスリルの块 x3 白い爪 x4	赛马尼亚
长剑	エクスカリバー	3940	オリハルコン x2 龙の宝眼 x2	兰塔纳
长剑	デュランダル	10000	龙皇の纹章 x1 オリハルコン x2 龙の宝眼 x2	兰塔纳

太刀

种类	合成物品名称	费用	必要素材	合成地点
太刀	ワキザシ	10	铁板 x1 铁の棒 x1	兰塔纳、赛马尼亚
太刀	太刀	20	铁板 x2 木材 x1	兰塔纳、赛马尼亚
太刀	野太刀	30	铁钢石 x2 木材 x2	兰塔纳、赛马尼亚
太刀	アクジキ	90	铁钢石 x6 铁の棒 x4	兰塔纳、赛马尼亚
太刀	アマクサ	150	绮罗碎石 x2 钢の骨 x2	兰塔纳
太刀	エペタム	260	钢の风切羽根 x2 钢の爪 x2 魔导岩 x1	兰塔纳
太刀	カルマ	900	血块石 x6 天树の枝 x4	兰塔纳
太刀	ヤエザクラ	1120	红い鳞 x2 大地の刚铁 x1	赛马尼亚
太刀	リンネ	2060	养命の红玉 x3 黑纹石 x3	兰塔纳
太刀	ヤミツバキ	3000	黒いカケラ x4 しなびた吸血树 x4	赛马尼亚
太刀	鬼切	3930	鬼神の角 x2 ミスリルの破片 x1	兰塔纳
太刀	ヒメザクロ	5300	妖琥珀 x4 幻妖树 x3	赛马尼亚
太刀	ムラマサ	10000	晦冥の纹章 x1 鬼神の角 x3	赛马尼亚

短剑

种类	合成物品名称	费用	必要素材	合成地点
短剑	ナイフ	10	欠けた短剑 x1 兽の骨 x1	兰塔纳、赛马尼亚
短剑	サクス	20	欠けた短剑 x3 木の棒 x2	兰塔纳、赛马尼亚
短剑	ダガー	40	欠けた短剑 x3 木材 x3	兰塔纳、赛马尼亚
短剑	アンテニーダガー	50	折れた剑 x3 木の棒 x5	兰塔纳、赛马尼亚
短剑	クナイ	60	折れた剑 x4 细いツタ x5	兰塔纳、赛马尼亚
短剑	スティレット	70	铁钢石 x2 兽の革 x3	兰塔纳、赛马尼亚
短剑	バーゼラルド	80	铁钢石 x5 硬い木材 x5	兰塔纳
短剑	シカ	110	铁钢岩 x5 フズの木 x5	兰塔纳
短剑	チンクエディア	150	绮罗碎石 x1 アメジスト x2	兰塔纳
短剑	ブレイクダガー	260	钢铁块 x2 砥石 x3 钢の棒 x2	赛马尼亚
短剑	ダーク	370	龙の牙 x2 天树の枝 x1	兰塔纳
短剑	クファンジャル	560	陨铁片 x3 龙のウロコ x2	赛马尼亚
短剑	ミセリコルデ	1130	白い爪 x2 大地の刚铁 x1	赛马尼亚
短剑	パラゾニウム	2080	黑纹石 x2 黒い角 x3	兰塔纳
短剑	ラウンデルダガー	3040	ミスリルの破片 x4 红い鳞 x4	赛马尼亚
短剑	アサシンダガー	4000	黒いカケラ x5 黑纹石 x4	兰塔纳
短剑	ブラッディマリー	4670	妖琥珀 x3 しなびた吸血树 x5	兰塔纳

枪

种类	合成物品名称	费用	必要素材	合成地点
枪	バンブーランス	10	竹 x1	兰塔纳、赛马尼亚
枪	木の枪	20	木の棒 x2 朽ちた铁板 x2	兰塔纳、赛马尼亚
枪	アイアンランス	40	铁の棒 x3 朽ちた铁板 x3	兰塔纳、赛马尼亚
枪	スティールランス	50	铁板 x4 铁の棒 x4	兰塔纳、赛马尼亚
枪	ジャベリン	60	铁钢石 x4 铁の棒 x4	兰塔纳、赛马尼亚
枪	コルセスカ	80	巨大な骨 x2 铁钢石 x3	兰塔纳、赛马尼亚
枪	ハルバード	150	钢铁块 x2 砥石 x2	兰塔纳
枪	フォークパイク	260	钢の爪 x2 钢の骨 x2 钢の棒 x1	兰塔纳
枪	トライデント	380	龙の牙 x1 陨铁片 x1 天树の枝 x2	赛马尼亚
枪	パルチザン	620	女神像の破片 x4 天树の干 x3	兰塔纳
枪	バルディッシュ	870	暗夜岩 x4 三日月石 x3 天树の干 x1	兰塔纳
枪	シルバーランス	1120	陨铁块 x1 白い爪 x2	兰塔纳
枪	ロンパイア	1820	黑纹石 x4 しなびた吸血树 x4	赛马尼亚
枪	ロンゴミアント	2530	ミスリルの破片 x4 红い鳞 x3	赛马尼亚
枪	ゲイボルグ	3930	幻妖树 x9 大地の刚铁 x11	兰塔纳
枪	ミストルティン	4400	リンデン树の幼木 x1 养命の红玉 x11	赛马尼亚
枪	グングニル	4870	鬼神の角 x2 龙の宝眼 x3	兰塔纳

杖

种类	合成物品名称	费用	必要素材	合成地点
杖	木の杖	10	木の棒 x1	兰塔纳、赛马尼亚
杖	メイス	30	魔法石 x1 铁板 x1 铁の棒 x2	兰塔纳、赛马尼亚
杖	アムード	60	铁钢石 x2 铁の棒 x1 魔法石 x2	兰塔纳、赛马尼亚
杖	フレイル	80	魔导岩 x2 铁钢岩 x2 铁钢石 x2	兰塔纳
杖	ジュエリーメイス	150	ガーネット x1 红树の干 x2 アメジスト x1	兰塔纳
杖	モルゲンステルン	370	陨铁片 x2 天树の枝 x3	赛马尼亚
杖	マジックメイス	720	女神像の破片 x4 暗夜岩 x3	兰塔纳
杖	モーニングスター	1060	大地の刚铁 x2 黒い角 x1	赛马尼亚
杖	チェインフレイル	2450	陨铁块 x4 红い鳞 x3	兰塔纳
杖	シルバーメイス	3840	银の羽根 x5 ミスリルの块 x3	兰塔纳
杖	アビスフレイル	10000	漆黑の纹章 x1 妖琥珀 x5	赛马尼亚
杖	贤者の杖	10000	白蛇の纹章 x1 贤者の石 x5	兰塔纳

小剑

种类	合成物品名称	费用	必要素材	合成地点
小剑	フルーレ	10	铁の棒 x1 铁板 x1	兰塔纳、赛马尼亚
小剑	タック	50	铁钢石 x3 谜の甲壳 x2	兰塔纳、赛马尼亚
小剑	エストック	80	铁钢石 x2 铁甲壳 x2	兰塔纳、赛马尼亚
小剑	スカーレット	150	钢の风切羽根 x1 绮罗碎石 x1 ガーネット x1	兰塔纳
小剑	ヴェスパ	380	圣兽の角 x1 陨铁片 x2	兰塔纳
小剑	フラムベルク	750	三日月石 x3 女神像の破片 x4 火炎鸟の尾羽 x1	赛马尼亚
小剑	フランベルジェ	1130	红い鳞 x2 大地の刚铁 x1	赛马尼亚
小剑	シルバーレイピア	2510	银の羽根 x3 ミスリルの块 x3	兰塔纳
小剑	スコーピオン	3900	鬼神の角 x2 黒いカケラ x1	赛马尼亚
小剑	ホーリーレイピア	10000	凤凰の纹章 x1 晓光石 x2 火炎鸟の尾羽 x2	兰塔纳

弓

种类	合成物品名称	费用	必要素材	合成地点
弓	木の弓矢	10	木の棒 x1	兰塔纳、赛马尼亚
弓	铁の弓矢	30	铁の棒 x2 细いツタ x2	兰塔纳、赛马尼亚
弓	ロングボウ	50	铁板 x2 木材 x2 细いツタ x2	兰塔纳、赛马尼亚
弓	スリングショット	60	ゴム皮の木 x1 铁钢石 x2 铁の棒 x1 兽の革 x2	兰塔纳、赛马尼亚
弓	クロスボウ	70	铁甲壳 x2 铁钢石 x1 硬い木材 x1	兰塔纳
弓	コンポジットボウ	110	铁钢岩 x1 フズの木 x3 铁甲壳 x2	兰塔纳
弓	ハンターボウ	150	红树の干 x2 钢铁块 x3	兰塔纳
弓	アマゾネス	230	红树の枝 x3 アルラウネのツタ x3 钢の风切羽根 x2	赛马尼亚
弓	コンパウンドボウ	300	钢铁块 x2 钢の骨 x3 铁触角 x2	兰塔纳
弓	トルクボウ	370	陨铁片 x1 天树の枝 x2 龙のウロコ x1	兰塔纳
弓	ウィングボウ	600	輝く羽根 x2 天树の干 x1	赛马尼亚
弓	ガーンデーヴァ	830	神兽のキバ x3 女神像の破片 x3	兰塔纳
弓	大地の强弓	1070	大地の刚铁 x2 黑い角 x1	赛马尼亚
弓	破魔矢	1800	黑纹石 x3 白い爪 x2	赛马尼亚
弓	クレセントアロー	2530	月纹石 x4 陨铁块 x4	兰塔纳
弓	シルバアロー	3270	银の羽根 x4 ミスリルの破片 x4	兰塔纳
弓	セイグリットボウ	4000	养命の红玉 x5 ミスリルの块 x5	兰塔纳
弓	アルナス	4890	鬼神の角 x2 幻妖树 x7	赛马尼亚
弓	エンジェルアロー	5780	オリハルコン x3 リンデン树の幼木 x5	兰塔纳
弓	アルテミス	10000	守人の纹章 x1 神圣石 x5	兰塔纳

斧

种类	合成物品名称	费用	必要素材	合成地点
斧	石斧	10	木の棒 x1 石 x1	兰塔纳、赛马尼亚
斧	ボーンアクス	30	兽の骨 x13	兰塔纳、赛马尼亚
斧	ハチェット	50	铁板 x4 木の棒 x3	兰塔纳、赛马尼亚
斧	铁の斧	70	铁钢石 x4 木の棒 x3	兰塔纳、赛马尼亚
斧	マサカリ	80	铁钢岩 x3 铁钢石 x3 木材 x3	兰塔纳、赛马尼亚
斧	バイキング	120	铁块 x4 铁钢岩 x3 硬い木材 x3	兰塔纳
斧	オーガアクス	150	红树の干 x1 铁块 x1 钢の爪 x2	赛马尼亚
斧	トマホーク	260	钢铁块 x3 钢の棒 x3	兰塔纳
斧	チョッパー	370	血块石 x1 龙のウロコ x1 陨铁片 x1	赛马尼亚
斧	银の斧	560	女神像の破片 x3 天树の干 x3	兰塔纳
斧	クレセントアクス	940	三日月石 x3 女神像の破片 x3 天树の干 x3	兰塔纳
斧	タイタンアクス	1130	大地の刚铁 x1 黑い角 x2	赛马尼亚
斧	ギガンティック	2090	大地の刚铁 x4 陨铁块 x4	赛马尼亚
斧	ギルティアクス	3050	陨铁块 x4 红い鳞 x4	兰塔纳
斧	金の斧	4000	ミスリルの破片 x6 黑纹石 x6	兰塔纳
斧	バーバリアン	4890	鬼神の角 x2 妖琥珀 x1	赛马尼亚
斧	ヘラクレス	5780	オリハルコン x3 幻妖树 x5	兰塔纳
斧	魔神の斧	10000	大地の纹章 x1 鬼神の角 x3	兰塔纳

竖琴

种类	合成物品名称	费用	必要素材	合成地点
竖琴	ボーンハープ	10	兽の骨 x1 兽のヒゲ x1	兰塔纳、赛马尼亚
竖琴	プラントハープ	70	白枝の木 x2 铁触角 x1	兰塔纳、赛马尼亚
竖琴	セブンスハープ	130	绮罗砕石 x1 アメジスト x2	赛马尼亚赛马尼亚
竖琴	セイレーン	370	天树のツタ x3 陨铁片 x2	兰塔纳
竖琴	ノクターン	1130	陨铁块 x2 月纹石 x2	赛马尼亚
竖琴	シルバーハープ	1240	女神像の破片 x3 三日月石 x3 龙の爪 x3	兰塔纳
竖琴	カルテット	2980	ミスリルの块 x3 银の羽根 x3	兰塔纳
竖琴	ラミアの竖琴	3870	妖琥珀 x2 黑いカケラ x1 银の羽根 x1	赛马尼亚
竖琴	レクイエム	10000	精灵の纹章 x1 オリハルコン x5	赛马尼亚

拳

种类	合成物品名称	费用	必要素材	合成地点
拳	セスタス	10	兽の爪 x1	兰塔纳、赛马尼亚
拳	カイザーナックル	50	铁板 x2 兽の爪 x2	兰塔纳、赛马尼亚
拳	アイアンクロー	70	铁钢石 x3 铁板 x4	兰塔纳、赛马尼亚
拳	猫爪	80	强爪 x1 铁甲壳 x2	兰塔纳、赛马尼亚
拳	リンクスクロー	150	钢の爪 x1 钢の风切羽根 x2	兰塔纳
拳	铁甲钩	260	钢铁块 x4 绮罗砕石 x4	赛马尼亚
拳	ジャマダハル	370	陨铁片 x2 龙の牙 x1 绮罗砕石 x1	兰塔纳
拳	月牙刺	620	三日月石 x2 女神像の破片 x2 陨铁片 x2	赛马尼亚
拳	ブラッディネイル	1130	しなびた吸血树 x3 大地の刚铁 x2 暗夜岩 x2	赛马尼亚
拳	シザーハンド	2960	黑纹石 x2 红い鳞 x2 银の羽根 x2 アメジスト x6	兰塔纳
拳	グローリーハンド	3870	龙の宝眼 x2 ミスリルの块 x3 红い鳞 x2 アメジスト x11	赛马尼亚
拳	恶魔の爪	4600	幻妖树 x1 鬼神の角 x2 龙の宝眼 x1 红い鳞 x1	兰塔纳

希尔维最终能否解除哥哥身上的诅咒呢？结局将给你答案。

知晓真正强大意义的RPG

和你的朋友一起来敲鼓吧！

太鼓の達人 ぽ～たぶる DX デラックス

□文／赤银

PS Portable PSP	本刊译名：太鼓达人 便携版DX			2011年7月14日
	音乐节奏	NBGI	5229日元	日版
	UMD	1~4人	851MB	全年龄

游戏模式

演奏游戏

最传统的游戏模式，初期只有三个难度，按上下选择，难难度（松图标）通过15曲之后开启鬼难度。注意歌曲分数排名只有在这个模式的成绩会被记录。其他全国神轿对战、组曲模式、通信模式的成绩都不会记录。选歌的时候按下START可以进行演奏设定，改变速度、模式和音色等等。

全国神轿对战

在日本都道府县47个区域中选择你的本阵据点后，从相邻的阵地开始挑战全国各地的道场，最终达成全国制霸。击倒道场后可以获得它们的cos服装。随着你的势力扩张周围的其他道场也会越发强大，



并且会向你发出挑战书。在制霸一定数量地区后出现BOSS战。有甘口、中辛、辛口三种难度可随时变更。神轿战斗的要点便是门下生的数量，可以通过道场菜单的和太鼓演奏来增加门下生的上限和数量。门下生的数量越多，每次集满能量击退对手的距离也越远。在游戏过程中会收到一些同伴，在战斗中可以使用他们的协助技能，每场最多选两人。和你通信过的玩家角色也可作为帮手选择，每次最多两人，且随着联机次数能够帮手的次数也不等，最多9次。一段时间没有使用帮手的话次数会回复。得到神轿王的称号之后，便可以无限选择通信对象帮手了。战斗还有一个关键的要素就是总攻击了。在战斗之前可以看到对方资料中的黄字便是总攻击的条件有最终combo数、良数、连击数、击打率等等（问号？？？为战斗后随机选择）。比对方达成更多条件后发动，可以将对方击退相当长的一段距离以实现逆转。当然偶尔也会被对方逆转，只要保证压胜的优势还是没问题可以顶住的。完成全部阵地制压后出现最终Boss战，完成后一定时间内无法进行神轿对战。重启或是现实时间过去一天之后可以进入BossRush的连续对战模式。七场全胜后获得神轿之王称号（2场和5场分别有最终Boss的cos服装）。

其他模式

串烧模式：可以任选3、5、8曲连续演奏，总分和连打数全部累加。似乎没有更多其他特色了。

咚酱的部屋：可以换装，查看收到的短信、分数排行、奖杯列表和通信卡片。

下载：可下载歌曲和服装，需要连接PSN。也可以通过PS3下载。

通信模式：最多四人联机演奏，可以选择友谊赛、分数战、良数战、连击数战和击打数战等等。

设定：可设定音量平衡、操作方式、存档读档等。

全歌曲列表

类别	曲名	出处
动画	One day	出自「海贼王」
动画	ラヴァーズ	出自「火影忍者 疾风传」
动画	ライオン	出自「超时空要塞Frontier」
动画	No buts!	出自「魔法禁书目录II」
DL	名探偵コナン メイン・テーマ	-
DL	ガツガツ！！	出自「トリコ」
J-POP	ヘビーローテーション	-
J-POP	よく遊びよく学べ	-
J-POP	I Wish For You	-
J-POP	ありがとう	-
J-POP	じょいふる	-
J-POP	夏祭り	-
J-POP	天体観測	-
J-POP	紅	-
J-POP	Punishment	-
封入特典	ポニーテールとシュシュ	-
DL	Ring a Ding Dong	出自TVCM「NTTドコモ」
DL	キセキ	出自电视连续剧「ROOKIES」
综艺	MISTER	-
综艺	情熱大陸	-
古典	亡き王女のためのパヴァーヌ	～きみのこどう～
古典	第九交響曲	ベートーヴェン
古典	「軽騎兵」序曲から	スッペ
古典	アイネクライネナハトムジーク	モーツアルト
古典	バイオリン協奏曲ホ短調	-
古典	ラデツキー行進曲	J.シュトラウス(1世)
古典	カレ・カノ・カノン	-
里谱面	练习曲Op.10-4	-
游戏音乐	モンスターハンターメドレー	-
游戏音乐	MachineGun Kiss	出自「龍が如く OF THE END」
游戏音乐	The world is all one !!	出自「偶像大师2」
游戏音乐	キラメキラリ	出自「偶像大师2」
游戏音乐	無慈悲な王	出自「GOD EATER BURST」
游戏音乐	KARMA(Tatsujin Mix)	出自「铁拳6」
游戏音乐	バンビーニ	出自「もじぴったん大辞典」
游戏音乐	PaPaPa Love	出自「マッスル进行曲」
游戏音乐	マッピーメドレー	-
游戏音乐	MAGICAL SOUND SHOWER	出自「アウトラン」

类别	曲名	出处
里谱面	初音ミクの激唱	出自「初音ミク -Project DIVA- 2nd」
ローソン 预约特典	SMOKY THRILL	出自「偶像大师2」
Namco原创	ドコDON☆まつリズム	-
Namco原创	カナデア	-
Namco原创	SORA-V コズミックバード	-
Namco原创	わんにゃーワールド	-
Namco原创	オールナイト de インデナイ	-
Namco原创	マジカル・リトル・スペースシップ	-
Namco原创	白猫きゃらめる夢幻のわたあめ	-
里谱面	White Rose Insanity	-
Namco原创	蒼の旋律	-
Namco原创	犬吠える	-
Namco原创	LOVE戦!!	-
里谱面	太陽もヤッパッパー	-
里谱面	スポーツダイジェスドン	～Fill in The Sky～
Namco原创	Happy & Peace	-
Namco原创	ラ・モレーナ・クモナイ	-
Namco原创	デザート de 焼肉(サハラ編)	-
里谱面	リンダは今日も絶好調	-
Namco原创	伝説の祭り	-
里谱面	DON'T CUT	-
Namco原创	ドン・エンガスの笛吹き	-
里谱面	らんぶる乱舞	
Namco原创	ブルちゃんのおや2	-
Namco原创	喫茶レイン	
Namco原创	ドドドドンだフル!	
Namco原创	亜空間遊泳ac12.5	
Namco原创	地獄の太鼓事典	
Namco原创	BE THE ACE	
Namco原创	Mulberry	
Namco原创	戦国三弦	
Namco原创	百鬼夜行	
里谱面	Rotter Tarmination	
里谱面	Black Rose Apostle	
Namco原创	十露盤2000	
Namco原创	X-DAY2000	-
隐藏曲	またさいたま2000	-
隐藏曲	サイクル・オブ・リバース	-
DL	エンジェルドリーム	-
メモステ 购入特典	風のファンタジー	-
预约特典	パステル ドリーム	-
DL	渚のアンドロメダ	-





成就奖励列表



No	内容	奖励
01	初次完成演奏游戏	-
02	简单难度完成15曲以上	-
03	简单难度完成30曲以上	演奏设定 あべこべ
04	简单难度完成70曲以上	-
05	普通难度完成15曲以上	-
06	普通难度完成30曲以上	演奏设定 どろん
07	普通难度完成70曲以上	-
08	难难度完成15曲以上	难易度 鬼难度解禁
09	难难度完成30曲以上	演奏设定 でたらめ
10	难难度完成70曲以上	-
11	鬼难度完成15曲以上	演奏设定 三倍速
12	鬼难度完成30曲以上	演奏设定 四倍速
13	鬼难度完成70曲以上	-
14	太鼓击打数10000	里谱面 练习曲0p.10-4
15	太鼓击打数20000	里谱面 Black Rose Apostle
16	太鼓击打数30000	里谱面 初音ミクの激唱
17	太鼓击打数40000	里谱面 Rotter Tarmination
18	太鼓击打数50000	里谱面 White Rose Insanity
19	太鼓击打数60000	里谱面 太阳もヤツパッパー
20	太鼓击打数70000	里谱面 スポーツ・ダイジエスドン
21	太鼓击打数76500	里谱面 リンダは今日も绝好调
22	太鼓击打数80000	里谱面 DON'T CUT
23	太鼓击打数90000	里谱面 らんぶる乱舞
24	太鼓击打数99999	演奏曲 またさいたま2000
25	演奏游戏中取得金王冠10个以上	演奏设定 かんぺき
26	演奏游戏中取得金王冠25个以上	音色 つづみ
27	演奏游戏中取得金王冠50个以上	音色 コンガ
28	演奏游戏中取得金王冠75个以上	音色 8ビット太鼓
29	演奏游戏中取得金王冠100个以上	音色 豪华な太鼓
30	演奏游戏中达成100%的良	音色 铳
31	演奏游戏中达成100%的可	音色 手里剑
32	演奏游戏最大combo数100以上演奏结束	-
33	演奏游戏最大combo数200以上演奏结束	-
34	演奏游戏最大combo数400以上演奏结束	-
35	演奏游戏最大combo数600以上演奏结束	-
36	演奏游戏连打数100以上演奏结束	音色 クイズ
37	演奏游戏分数500,000以上演奏结束	音色 刀
38	全国神轿对战中的和太鼓演武完成5个以上课题	音色 カメラマン
39	全国神轿对战中的和太鼓演武完成10个以上课题	音色 もくぎょ
40	全国神轿对战中的和太鼓演武完成20个以上课题	音色 すず
41	全国神轿对战中的和太鼓演武完成30个以上课题	音色 くしゃみ
42	全国神轿对战中的和太鼓演武完成40个以上课题	音色 手拍子
43	全国神轿对战中的和太鼓演武完成50个以上课题	音色 ラップ
44	全国神轿对战占领10个以上阵地	-
45	全国神轿对战占领20个以上阵地	-
46	全国神轿对战占领30个以上阵地	-
47	全国神轿对战占领40个以上阵地	-
48	全国神轿对战占领全部阵地	-
49	全国神轿对战全部完成	演奏曲 サイクル・オブ・リバース
50	勝ち抜きバトル2回战胜利	帽子 デビルフェイス
51	勝ち抜きバトル5回战胜利	服 デビルボディ
52	勝ち抜きバトル全部完成	分身使次数无限
53	全国神轿对战中门下生达到100人以上	音色 ちびどん
54	全国神轿对战中门下生达到200人以上	音色 ツッパリどん
55	全国神轿对战中门下生达到300人以上	音色 よこづなどん
56	全国神轿对战中实现压胜	-
57	全国神轿对战中实现大败	-
58	演奏失败10次	音色 おなら
59	第一次通信游戏	音色 やっほー
60	通信游戏5次以上	音色 シンセドラム
61	通信游戏10次以上	音色 碳酸饮料
62	通信游戏15次以上	音色 いぬねこ
63	通信游戏20次以上	音色 ちゃぶ台
64	与5人以上进行过通信游戏中	-
65	The world is all one !! 在演奏游戏简单难度中全连	帽子 アイマスリボン
66	The world is all one !! 在演奏游戏普通难度中全连	服 アイマスドレス
67	モンスターハンターメドレー 在演奏游戏简单难度中全连	帽子 アイルーヘルム
68	モンスターハンターメドレー 在演奏游戏普通难度中全连	服 アイルーボディ
69	初音ミクの激唱 在演奏游戏简单难度中全连	帽子 ミクミクヘアー
70	初音ミクの激唱 在演奏游戏普通难度中全连	服 ミクミクドレス
71	MachineGun Kiss 在演奏游戏简单难度中全连	帽子 ひょうしき
72	MachineGun Kiss 在演奏游戏普通难度中全连	服 かむろゲート
73	串烧模式中最大combo数500回以上演奏结束	-
74	串烧模式中最大combo数1000回以上演奏结束	-
75	串烧模式中最大combo数1500回以上演奏结束	-
76	串烧模式中最大combo数2000回以上演奏结束	-
77	串烧模式中连打数500回以上演奏结束	音色 拳法
78	串烧模式中分数达到3000000以上	音色 ダイナマイト

PS3 / X360	本刊译名：哈利波特与死神圣器 下篇			2011年7月12日
	动作冒险类	EA	49.99美金	英语
	蓝光/DVD	1人	720P	10岁以上

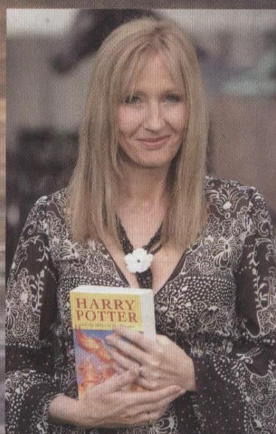
□文／宇多田

《哈利波特与死亡圣器》小说故事概要

还有四天哈利就要迎来自己十七岁的生日，成为一名真正的魔法师。然而他不得不提前离开女贞路 4号，永远离开这个他曾经生活了将近十七年的地方。凤凰社的成员精心谋划了秘密转移哈利的计划，以防哈利遭到伏地魔及其追随者食死徒的袭击。然而，可怕的意外还是发生了……与此同时卷土重来的伏地魔已经染指霍格沃茨魔法学校，占领了魔法部，控制了半个魔法界，形势急转直下，哈利在罗恩、赫敏的陪伴下，不得不逃亡在外，隐形遁迹。为了完成校长邓布利多的遗命，一直在暗中寻机销毁伏地魔魂器的哈利，意外地获悉如果他们能够拥有传说中的三件死亡圣器，伏地魔将必死无疑。但是，伏地魔也早已开始了寻找长老魔杖的行动，并派出众多食死徒，布下天罗地网追捕哈利。哈利与伏地魔在魔法学校的禁林中相遇了，哈利倒在伏地魔抢先到手的一件致命的圣器之下。然而伏地魔未能如愿以偿，魂器不可能战胜纯正的灵魂。哈利赢得了这场殊死较量的最终胜利。哈利波特虽然差点身亡，最后神奇的死而复生，还和好朋友罗恩的妹妹金妮结婚生子，而之前传出最可能会死亡的罗恩和赫敏也逃过一劫，还幸福的走上红毯，所有的秘密都已揭晓……

作者介绍

J.K.罗琳本名乔安妮·凯瑟琳·罗琳，1965年7月31日生于英国的格温特郡。她父亲是罗伊斯罗尔飞机制造厂一名退休的管理人员，母亲是一位实验室技术人员。罗琳小时候是个戴眼镜的相貌平平的女孩，非常爱学习，有点害羞，流着鼻涕，还比较野。她从小喜欢写作和讲故事，6岁就写了一篇跟兔子有关的故事。妹妹是她讲故事的对象。创作的动力和欲望，从此没有离开过她。她曾当过短时间的教师和秘书。罗琳热爱英国文学，大学主修的是法语。毕业后，她只身前往葡萄牙发展，随即和当地的一位记者坠入情网。无奈的是这段婚姻来得快也去得快。不久她便带着3个月大的女儿杰西卡回到了英国，栖身于爱丁堡一间没有暖气的小公寓里。找不到工作的她只好靠着微薄的失业救济金养活自己和女儿。24岁那年，罗琳在曼彻斯特前往伦敦的火车旅途中，一个瘦弱、戴着眼镜的黑发小巫师，一直在车窗外对着她微笑。他一下子闯进了她的生命，使她萌生了创作哈利波特的念头。虽然当时她的手边没有纸和笔，但她开始天马行空地想象，终于把这个哈利波特的男孩故事推向了世界。于是，哈利波特诞生了，一个11岁小男孩，瘦小的个子，黑色乱蓬蓬的头发，明亮的绿色眼睛，戴着圆形眼镜，前额上有一道细长、闪电状的伤疤，哈利波特从此瞬间成为了风靡全球的童话人物，走进了无数孩子以及成年人的世界里。



电影故事概要

大家都知道电影版的《哈利波特与死亡圣器》分为了上下两个篇章，而我们现在看到的则是下篇，也就是整个故事的大结局，接下来我摘录了一段关于电影版下篇的故事剧情概要，不怕被剧透的可以看一下：

哈利进入与伏地魔意识连通的幻境，找到了一些魂器，但也让伏地魔发觉了他们的行动。哈利又一次进入幻境后推断出伏地魔的居所，三人来到了此地。他们看到伏地魔命令毒蛇除掉斯内普，以把长老魔杖的魔力传给自己。弥留之际，斯内普把记忆送给哈利，原来他一直爱着哈利的母亲莉莉，因此从来都是站在邓布利多一边。哈利披上隐身斗篷去与伏地魔战斗，发现海格被押作人质。哈利一现出身来就被一咒击倒，醒来时仿佛进入一个生与死的边缘，碰到已死的邓布利多。哈利发觉咒语正巧击溃了藏在自己体内的那一部分伏地魔的灵魂。伏地魔命令海格把貌似死了的哈利带回霍格沃茨，杀杀士气。哈利趁乱披上隐身斗篷，纳威敏捷地抽出格兰芬多剑砍掉了毒蛇纳吉尼的脑袋，藏在毒蛇体内的伏地魔最后一个魂器就这样被毁掉。哈利在大殿里面直面伏地魔，长老魔杖在伏地魔手中。哈利猜测长老杖原来的主人不是斯内普而是德拉科.马尔福，解除邓布利多武装的是马尔福，而斯内普只是依照邓布利多的愿望把他杀掉。然而解除掉马尔福武力的人却是哈利，所以长老魔杖真正的力量在哈利这里。所以伏地魔用长老魔杖对哈利施死咒时，哈利让死咒又反弹到伏地魔身上，伏地魔就这样被结束了。19年后哈利和金妮有了三个孩子，罗恩和赫敏也有两个孩子，两家人在国王十字车站送别孩子，这些小家伙们也要到去霍格华茨学校学习魔法了，在车站哈利一行人遇见了不少故人，曾经发生过的事情仿佛就在昨日。最终，哈利摸着前额上的闪电形疤痕，19年了，这块疤痕再也没有痛过，一切都好，这样的结局不正是我们所期待的吗？

游戏奖杯列表

作为一款根据电影改编而成的游戏，游戏的素质大家就不要要求太高了，这次关键时给大家一个奖杯列表作为参考，因为这种冷门的游戏貌似没什么地方能找到对应它的奖杯列表，炎热的暑假坐在家里刷几个白金是个不错的选择，当然前提得是一个喜欢宅在家的奖杯控，本作的白金奖杯还是比较简单的，收集要素也不是很麻烦，回忆我在玩《哈利波特与混血王子》的时候收集学校徽章简直想要撞墙，这次游戏就要和善很多，玩家只需多尝试几次挑战模式，其它奖杯都是非常容易就可以获得的，作为这个系列的一个终结，大家不收一个白金纪念一下这位魔法师吗？

图标	奖杯名称	奖杯类型	奖杯取得方法
	Future Auror	白金	取得游戏其它全部奖杯
	Covert Confidence	铜杯	击败100个巫师
	Blind Luck	铜杯	不使用瞄准击败10个巫师
	Wizard-in-Training	铜杯	Normal难度通关游戏
	Accomplished Wizard	银杯	Expert难度通关游戏
	Mastering Magic	铜杯	Advanced难度通关游戏
	Protego!	铜杯	成功使用100次魔法
	Expelliarmus!	铜杯	成功使用100次除你武器
	Petrificus Totalus!	铜杯	成功使用100次统统石化
	Expulso!	铜杯	成功使用100次飞沙走石击败巫师
	Confringo!	铜杯	用Confringo成功击败100个巫师
	Now You See Me	铜杯	幻影显形超过100米
	Strategic Spell-casting	铜杯	使用一次以上的咒语击败敌人50次
	The Best Defence ...	银杯	近距离击败20次敌人
	Back to You ...	银杯	用变形击败10个巫师
	That Showed Them ...	铜杯	用Confringo cast击败4个巫师
	Stopped in Their Tracks	铜杯	用Impedimenta cast击败5个巫师
	A Good Offence	银杯	在敌人施放至少一个魔法时击败他（10次）
	A Good Start	铜杯	在故事模式或挑战模式中击败100个敌人
	Getting There ...	银杯	在故事模式或挑战模式中击败500个敌人
	Hogwarts Defender	金杯	在故事模式或挑战模式中击败1000个敌人
	Full of Character	铜杯	发现全部角色
	Listen Up	铜杯	收集全部唱片
	Complete Collection	银杯	收集100%全部项目
	Not a Scratch	铜杯	在没被打败的情况下通关任意难度

图标	奖杯名称	奖杯类型	奖杯取得方法
	Up to the Challenge	金杯	完成所有挑战
	Shining Example	金杯	完成所有挑战并获得金牌
	Having a Blast	铜杯	启动五次爆炸
	Care of the Castle	铜杯	逃避伏地魔时保护学校受到极小的伤害
	First Rung	铜杯	第一次完成挑战
	Casting from Cover	铜杯	第一次击败敌人
	Don't Bank on it!	铜杯	剧情中自动获得
	Streets of Hogsmeade	铜杯	剧情中自动获得
	Snape Sacked	铜杯	剧情中自动获得
	Pulling Teeth	铜杯	剧情中自动获得
	Burning Bridges	铜杯	剧情中自动获得
	The Bigger They Are ...	铜杯	剧情中自动获得
	Lost and Found	铜杯	剧情中自动获得
	Hogwarts Burning	铜杯	剧情中自动获得
	Familiar Faces	铜杯	剧情中自动获得
	Change of Plans	铜杯	剧情中自动获得
	Motherly Love	铜杯	剧情中自动获得
	It's All Come Down to This ...	铜杯	剧情中自动获得
	Magical McGonagall	铜杯	扮演麦格教授
	Defiant Daughter	铜杯	扮演金妮
	The Brightest Witch	铜杯	扮演赫敏
	Best Friend	铜杯	扮演罗恩
	Stay Away from Her	铜杯	扮演莫莉
	Boom!	铜杯	扮演谢莫斯
	Got It Covered!	铜杯	扮演内维尔



CAPTAIN AMERICA
SUPER SOLDIER

PS3 / X360	本刊译名：美国队长 超级士兵		2011年7月19日	
	动作冒险类	SEGA	49.99美金	英语
	蓝光/DVD	1人	720P	13岁以上

□文 / 宇多田



超级英雄 美国队长

美国队长是由Joe Simon和Jack Kirb一同创造的一位超级英雄，首次出场是在1941年3月，刚好那段时期美国刚刚经历了偷袭珍珠港、德军投降等重大事件，美国队长这样的一位超级英雄一经推出立刻收到了国民的支持，这位超级英雄在漫画中与德国纳粹以及日本人战斗着，这样的设定使得美国队长成为了那个时候最受欢迎的超级英雄之一，也是超级英雄中资历最老的人物之一，美国队长的真名是史蒂芬·罗杰斯，在美国他被人们认为是代表着这个国家的精神的象征。

在漫画作品中美国队长和钢铁侠之间并不是一个阵营，或者可以说是后期因为分歧导致了两人之间关系的恶化，进而引发了超级英雄历史上著名的内战事件，而在这次战斗中可以说占有优势，但是心地善良（可以说有些太过善良）的美国队长最后因为不忍心连累到普通的百姓而结束了这次战斗，作为战败者的美国队长被关进了监狱，已经老态龙钟的美国队长最后死在了移交检察院的路上，凶手是一生都在和美国队长作对的宿敌，邪恶的纳粹党红骷髅。

看到惊奇漫画的人应该知道美国队长身边有一个非常得力的小助手，他叫作巴基·巴恩斯，在美国队长死活他接替成为了新一任的美国队长。这是关于美国队长故事的一个概述。除了这个版本之外官方还推出过一个让死去的美国队长复活的漫画，这个漫画的诞生只能说是因为美国国民对这个漫画形象实在是太过喜爱了，在这个版本中讲述了美国队长的死并非真的死亡，而是被传送到了另外的一个时空，在这里美国队长把一生的经历又重新的经历了一次，而在他不懈的努力下终于回到了现实当中，并且再一次击败了邪恶的红骷髅势力，这样大团圆的结局也许才真的适合这位国民级的漫画英雄吧。

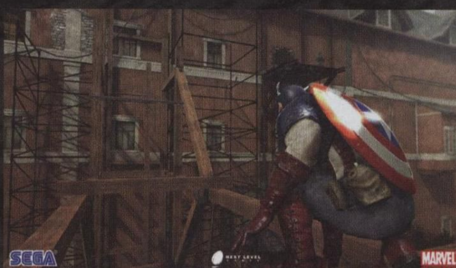


电影版剧情梗概

最近工作太忙根本没有时间去影院观看本片，现在为了弄这期小特稿而不得不被网上的剧情介绍剧透，这实在是一件很痛苦的事情，接下来的文字有剧透的副作用，如果想亲自观看电影的读者建议不要继续阅读以下文字，不介意这些的读者可以先来看看剧情介绍，以后有时间再去找这部片子补习一下。

在第二次世界大战时期，美国政府为了对付德国纳粹，特别研制出了一种血清，名为“超级士兵”，通过使用这种血清可以提高士兵的体力、速度、爆发力、耐力以及意志力，美国政府接下来需要挑选一位合适的士兵用来试验这个血清的威力，就在这时一位名叫史蒂芬·罗杰斯的士兵走入了科学家的视线。史蒂芬出生于经济大萧条时期的一个贫困家庭，当他看到纳粹在欧洲肆虐侵略的新闻，从而立志想参军打仗，但是因为自己体弱多病的原因被部队拒绝了。菲利普将军知道了这件事之后询问史蒂芬是否愿意参加“超级士兵”的培育计划，史蒂芬了解了整个计划之后决定尝试一下，经过几个星期的测试实验，史蒂芬被注射了这种超级士兵的血清并且接受了紫外线照射等一系列的改造程序，试验结束以后史蒂芬整个就像变了个人一样，拥有了人类最完美的身躯，成为了一位虎背熊腰的超级士兵。之后史蒂芬又参加了很多关于作战方面的训练，但是没过多久一切和实验有关的人以及资料都被一名纳粹间谍破坏了，只有史蒂芬成功的逃脱出来，从此开始了自己身为“美国队长”的人生，最终在他的不懈努力下阻止了一场有一场的战争以及阴谋，最终成为了由一系列超级英雄组成的团体“复仇者”的领导……









游戏奖杯列表

图标	奖杯名称	奖杯类型	奖杯取得方法
	The First Avenger	白金	取得游戏其它全部奖杯
	Grace Under Pressure	铜杯	完成5次完美时间
	Back to Basics	银杯	击败101个敌人
	Snipe Hunt	铜杯	击败25个狙击手
	Who's the Bully Now?	银杯	击败101个高等级敌人
	And They All Fall Down	铜杯	用盾牌集中投掷击败4个敌人
	Unfriendly Fire	铜杯	击败10个使用武器的敌人
	There Goes The Neighborhood	银杯	摧毁所有防空炮
	Snap Together Soldiers	铜杯	第一次获得敌人资料
	Deconstruction	铜杯	收集全部敌人资料
	Sewer Rat	铜杯	利用全部12个污水口入口
	Need a Head?	铜杯	摧毁50尊佛像
	Hello God? It's Me, Zemo	铜杯	收集第一个邪魔男爵的日记
	Two Hands and a Sword	银杯	收集全部邪魔男爵的日记
	24 Frames a Second	铜杯	发现一个Zola博士的卷轴
	Slide Show Symphony	银杯	收集全部Zola博士的卷轴
	He Hates These Cans!	铜杯	引爆500个爆炸物
	Beautiful Mind	铜杯	解决13个键盘谜团
	Peaches 'n Cream	铜杯	成功布置5个C3
	Put a Ring On It	铜杯	成功指挥3次迫击炮攻击
	Calling the Folks	铜杯	5次设置使用总部电台
	Eggman	铜杯	收集50个陶艺蛋
	Four Score and Seven	铜杯	收集1776点Intel Points
	Star Spangled Superhero	金杯	收集25000点Intel Points
	Trench Foot	铜杯	完成序章
	Just Stood There	铜杯	完成第一章节
	Overdue Notice	铜杯	完成第二章节
	Trojan Splinters	铜杯	完成第三章节
	Send a Post Card	铜杯	完成第四章节
	Fully Operational	铜杯	完成第五章节
	Existential Dilemma	铜杯	完成第六章节
	Real Men Read Ulysses	铜杯	完成第七章节
	Down in the Lab	铜杯	完成第八章节
	Touchdown	铜杯	完成第九章节
	Taming of the Shrew	铜杯	完成第十章节
	Pleasant Stroll	铜杯	完成第十一章节
	Train to Catch	铜杯	完成第十二章节
	Unnatural Resources	铜杯	完成第十三章节
	High and Low	铜杯	完成第十四章节
	Holding the High Note	铜杯	完成第十五章节
	Tank Me Later	铜杯	完成第十六章节
	Science and Spirit	铜杯	完成第十七章节
	The Big Sleepover	铜杯	完成第十八章节
	To Your Credit	铜杯	完成游戏
	Testing Waters	铜杯	完成一个挑战模式
	Tourist	铜杯	完成全部挑战模式
	Window Shopper	铜杯	解锁全部挑战模式
	Begin a Trend	铜杯	在挑战模式中首次获得金牌
	Freedom on a Roll	铜杯	在挑战模式中获得50%金牌
	Can't Stand Any Higher	金杯	在挑战模式中获得全部金牌
	Pow, Right in the Kisser!	铜杯	俘虏50个敌人



游戏内容简评

既然是电影改编的游戏，效果肯定差强人意，但是本作并不是完全不值得玩的作品，虽然我是个奖杯控，但是抛开这个因素我还是会尝试一下本作，毕竟超级英雄题材我还是非常感兴趣的，我想在读者中和我一样的玩家应该也有不少吧，那么接下来我就简单的说说本作的情况，主要是缺陷方面，算是让玩家更好的审视这款游戏作品，如果下面提到的缺点中有些是你不能忍受的，那我还是建议您单独看看电影，关于这个游戏就不要玩了，省得到时候坏了心情……

游戏的画面还算不错，光影效果处理的很好，但是如果细心的话还是会发现一大堆的马赛克，丢帧的效果也有些偏重，这点很影响玩家游戏时的心情。另外本作敌人种类实在是少的可怜，打来打去就那么几种，BOSS战个人感觉难度也不大，另外跳跃这要素要我说还不如干脆没有，跳起来就是直上直下啊，都改变不了跳跃方向？人物的攻击方式还算可以，每次终结技时还有特写画面，但是人物升级技能种类实在是太少了，总共可以升级的东西用手指头都可以数的过来。游戏中有收集系统，想要收集全部的东西倒也不是一件很难的事情，因为本作的场景几乎都是一本道，没有什么地方是玩家容易忽略的，所以奖杯中关于收集的几个还是很容易就可以搞定的，另外游戏整体难度可以说是非常低了，稍微玩过一些动作游戏的人都可以轻松通关，所以本作二周目的存在感瞬间蒸发，把本作当成一个快餐游戏娱乐一下就可以了，顺便还能拿一个白金或者1000点的成就，何乐而不为呢。至此这期的暑期档板块到此结束，其实这个假期还有很多非常不错的电影即将上映，喜欢电影的朋友们可以住在电影院里不要出来了……话说我到现在还没有看到IMAX 3D的《变形金刚3》呢，求组团啊！！！



□文／小雨



《战国BASARA 年代英雄》详尽上手攻略

PS Portable PSP	本刊译名：战国BASARA 年代英雄		2011年7月21日	
	动作	CAPCOM	4800日元	日语
	UMD	1人	1300MB	12岁以上

前言

BASARA——日式英语，汉字写作“婆娑罗”。起源于梵语，有“砖石”之意。现代人们普遍使用此词形容不愿受任何人的拘束，自由自在的生活，否定传统的权威，随心所欲自由豁达的生存意志。泛指自由、个性、华丽的价值观与生活态度。这些正是Capcom旗下《战国BASARA》系列游戏的制作思想与其所要呈现给玩家的核心魅力。

《战国BASARA》系列自2005年7月21日第一作发售，到2011年7月21日PSP平台第二作《战国BASARA 年代英雄》上市，正好走过了六个年头，短短六年间BASARA系列游戏通过其独特的理念与魅力征服了ACG三大领域的无数爱好者，这其中包括了热血青年也包括了腐女宅男，不得不说其受众面之广俨然成了业界一个不大不小的奇迹。

这次的《战国BASARA 年代英雄》自公布以来就饱受诟病，因为各种各样的原因使得本作成为了系列历史上反响最差的一代作品，但站在公正的角度上说，如果抛开BASARA的名头，本作依然是一款值得一试的作品。那么，闲话少说，各位朋友请跟随我的脚步，让我们一起在这个炎炎夏日极意畅快，点燃属于我们的激情时刻！



基本操作

摇杆、方向键	角色移动；同一方向快速连续输入两次可进行冲刺
□	通常技
△	固有技1（部分角色可蓄力或连击）
○	短按切换锁定目标；长按取消锁定
×	跳跃
L	防御
R	单按无效；需要配合通常技和固有技1使用
R+□	牵制技
R+△	固有技2
□+△+×	战极爆发
SELCT	切换同伴行动模式
START	暂停

通常技&固有技&牵制技

本作中每位角色的攻击均由四部分组成，通常技加两种固有技配合一种牵制技。通常技通过连续按□打出，因为其攻击起手速度快，输入简单，是游戏中连续技的基础。

固有技脱胎于系列家用机原作，出招略慢，但杀伤力较高，一般可作为连续技的收尾攻击使用，某些人物的固有技可以打出很好的效果，如石田三成的固有技1，只要把握好出招的时间与距离，敌人每次被击倒起身后都会被石田三成的“刀光”再次击倒，此招在一些特定情况下往往可以起到逆转局势的作用。

牵制技顾名思义主要目的是为了牵制对手而存在，一般为飞行道具攻击或者冲刺攻击，其特点是攻击距离远，威力弱。部分角色的牵制技有按住□不放蓄力的设定。在一对多且敌人实力较强的战斗中牵制技往往成为“蹭血保命”的最佳选择，合理使用牵制技是顺利通过“挑战模式”最高难度“战极”的先决条件。

锁定

本作强调武将之间的PK战斗，因为同屏人数较少，敌人AI较家用机原作略高，所以锁定在战斗中变得异常重要。当场景中出现敌人后系统会自动锁定一名敌人，玩家可以通关按下○键切换锁定目标，长按○键可以解除锁定。



画面解说

1.合战准备画面



①所使用角色：Player1与CPU所选择的角色

②装备武器：可用于提升角色攻击力的装备

③防具：可用于提升角色体力的装备

④服装：决定角色外观的服装，通过段位认定战获得

⑤**コスト**（COST）：代表该角色战死时所消耗的战力槽数值

特别注意：越强的装备会为所选用的角色增加越多的**コスト**值，因此在某些特定情况下并不是装备越强越好的，要讲究根据实际情况进行搭配。任务模式中有特定的胜败条件，一般角色战死一次即算作失败，因此不必太多考虑**コスト**的约束。

2.战斗画面

①战力槽：蓝色为我方战力槽，红色为敌方战力槽，每个角色战死后都会根据其**コスト**消耗相应的战力槽并复活，战力槽先被清空的一方判定为战斗失败。战力槽下方的倒计时数字归零时，即为我方失败。在任务模式中有一些关卡此处会显示特定的胜败条件，完成那些条件及判定战斗胜利。

②雷达：蓝色为我方角色，红色为敌方角色，绿色部分代表可视范围，黄色为战场边界。

③体力槽&战极槽：黄色槽：玩家角色体力槽，体力槽为空时即为战死，战死需要消耗战力槽来进行复活。

蓝色槽：战极槽，攻击和被攻击时都会增长，全满后同时按下□+△+×即可进入战极爆发状态。

④锁定框：颜色共分红黄蓝白四种：红色表示敌人处在通常技的攻击范围内；黄色表示敌人处在通常技的攻击范围外，牵制技的攻击范围内；蓝色表示敌人处在无法攻击到的范围；白色表示敌人由于倒地或其他原因不会受到攻击。

⑤攻击预警：屏幕上的箭头表示敌人的攻击预警，预警出现的位置表示敌人会从此方位发动攻击。箭头为黄色代表敌人接近，红色代表即将展开攻击。

⑥按键提示：通常技/固有技1和牵制技/固有技2切换键提示。

战极

画面左下方黄色的HP槽下方有一条蓝色的槽，这条槽即为战极槽。角色攻击和被攻击时都会累积此槽，战极槽全满后按下□+△+×进入战极爆发状态。在此状态下角色不会硬直，且攻击力、防御力和速度都会上升。发动战极爆发后战极槽会迅速减少，减少为0时，战极爆发状态解除。

防御与绕背

本作防御系统继承前作，防御除了抵御敌人进攻外也可以进行防御反弹，只要在对手攻击的刹那按下防御键便可以将敌人的攻击弹开，且让对方陷入长时间的硬直当中，玩家可趁机展开追加打击。

另外，在角色进行防御时不会跟随敌人的移动而改变防御方向，所以绕背攻击成为本作较高难度下攻击敌人的最佳方式。当敌人处于防御状态时快速输入←←或者→→，即可绕至对手背后，这时敌人身上会出现CHANCE字样，此时攻击敌人会造成伤害加成。当然如果玩家被敌人绕背攻击，受到的伤害也是一样的。

段位认定

段位是针对PSP版BASARA专门设计的一个系统。每名角色最初段位均为“初段”，最高为“个人称号”，32名角色独立计算段位，每名角色15级段位。通过反复战斗累积“段位认定点数（系统隐藏数值）”可以触发“BASARA者认定战”，在此类战斗中获胜除了可以提升角色段位之外，还能获得金钱或者角色服装的奖励。



全段位奖励列表	
初段	——
二段	2000两
三段	3000两
四段	第二套服装
五段	5000两
六段	6000两
七段	7000两
八段	8000两
九段	9000两
十段	10000两
皆传	第三套服装
剑圣	15000两
天下一	20000两
BASARA者	30000两
个人专属称号	第四套服装

关于存档继承

本次《战国BASARA 年代英雄》是系列在PSP平台的第二部作品，在玩家第一次开始游戏的时候系统会询问玩家是否继承前作存档，如果玩家记忆棒中备有前作存档并选择继承将获得一下内容：

①玩家在前作中已经获得的武将
②前作中已经购买的武器和防具（特定的一部分除外）
③BASARA者认定战的段位和段位认定点数（系统隐藏数值）
④前作已经取得的武将服装
⑤商店已经开启的贩卖品列表

※注意：只有在第一次开始游戏，即最初建立存档的时候才能继承前作存档。

全模式解说

1.挑战模式



从PSP前作继承下来的游戏模式，共包含「普通」「困难」「究极」「战极」四个难度。初期只开启「普通」难度任务，玩家将在该难度下挑战5个等级（LV）的战斗，而每个等级包括5场连续战斗，必须连续通过这5场战斗才能拿到该等级的赏金。每个等级的连战结束后，可以选择继续挑战下一等级或者结束挑战获得当前的赏金，挑战只能从LV1开始逐渐上升，LV5的挑战完成后将会提示玩家是否继续开启下一难度的挑战。连续挑战的场次越多所得赏金的加成越高，但每场战斗开始时只有体力回复到最大，战力槽只会少量回复，战斗中一旦落败即为挑战失败，失去之前累积的所有赏金，因此量力而行是此模式的关键。

2.任务模式



本次任务模式和前作完全一样，只是将剧本从前作真田幸村、伊达政宗、前田庆次换成了系列正统三代的主角——以石田三成为代表的西军和以德川家康为代表的东军。

玩家可在两军势中选择一方，通过不断完成任务来推进游戏的进程，每个军势各５０个任务。此模式下可选的人物与其他模式的人物不共通，每个军势最初仅有一人可用，随着游戏的推进可以获得新的可选人物，除了很少一部分任务限特定人物出战之外，大多数任务由玩家自己决定出战角色。

此模式下关卡的难度随着游戏的进行逐渐提高，后期会出现难度较高的关卡，与之相应的完成任务的赏金也会增加。每次任务结束后所使用的角色体力不会立刻回满，只能通过修养，即不令其继续出战来逐渐恢复。任务模式不同于其他模式，一般有特定的胜败条件，玩家战死即算作失败，此外部分关卡还受到时间和同伴存亡的限制，因此在战斗准备阶段不必考虑**コスト**，装备好角色的最强装备出战吧！



任务模式进行到中后期会出现完胜挑战战役，在指定的关卡达成完胜的话，不仅获得赏金会变成双倍，更可令全部角色的体力完全恢复。由于不立刻选择的话下次出战此类任务就会消失，所以大家最好不要错过。

天下统一战记模式全宝物列表	
金块	天下统一达成后获得若干金钱
插图	天下统一达成后获得 1 张所操纵角色的插图鉴赏
音声	天下统一达成后获得 1 份操纵角色的音声鉴赏
葛笼	下场战斗中会出现背着葛笼的敌兵，效果为回复体力或增加战极槽
叉	无宝物
玉手箱	随机出现上述财宝的内容，只有战胜乱入敌人才能获得

天下统一战记模式隐藏要素	
以任意角色完成该模式	可以开启主题曲《FLAGS》作为组队战可选的背景音乐
以浓姬完成该模式	可以开启插曲《Do As Infinity - 誓い》作为组队战可选的背景音乐
以阿市完成该模式	可以开启插曲《眠れ緋の華》作为组队战可选的背景音乐

3.天下统一战记

本作的核心游戏模式，即家用机版《战国BASARA 3》的天下统一模式。玩家选择任意一名角色及搭档，从自己的据点开始通过不断战斗夺取其他武将的领地，以达到一统天下的目的。

玩家决定了使用角色后，系统会自动分配散落在各地的宝物，宝物分为音声、插图、金钱、葛笼等。玩家挑战其他武将的领地获得胜利的话便能占领该国并获得该国对应的宝物。除了玩家主动发起攻击外，CPU势力也会发生内战，胜方的财宝等级将会升级，败方的宝物就此消失，宝物升级后，不仅质量会提高数量也会增多，与家用机版不同的是一个国家只有一种的宝物并且等级上限为3，等级达到3的国家再兼并其他国家，宝物等级也不会上升。宝物图案为叉说明该国没有任何宝物，当然也不能升级，需要注意的是宝物为叉的国家如果兼并了其他国家，也会使被兼并国的宝物凭空消失！

玩家所控制的角色攻击特定的角色时会触发对应的“编年史关卡”，“编年史关卡”将会还原系列的各个名场面。每个角色均有若干个编年史关卡，全游戏共计７０个。收集完成度可以在天下统一战记模式选择人物时查看，已完成的编年史关卡可以在“自由战记”模式下重温。

在玩家实现天下统一的过程中，随着领土的扩张，满足特定的条件时，地图上就会出现原本不存在的势力，触发乱入战，乱入势力如果不立刻消灭，下一回合便会自动消失，因此必须优先解决。例如石田三成与德川家康的宿命之战——“天明·关原”战就是乱入关卡触发的。

4.组队战

可以自由设定包括角色势力、出场人物、使用武器、装备防具、战斗时间等要素的自由对战模式。玩家可以通过在这个模式下改变设定的方法“刷敌人”，以便达到快速升级角色段位，从而获得更多奖励、快速收集的目的。

5.自由战记

自由选择“天下统一战记”模式中的关卡进行战斗的模式。可以从“合战关卡”和“编年史关卡”中进行选择。前者可以自由选择我方成员出击，而后者我方出击人员则是固定的。只能选择在「天下统一战记」模式中已经进行过的关卡进行游戏。

6.通信对战

与朋友进行联机对战的模式，可进行“对战组队战”、“协力天下统一战记”或“协力自由战记”三种形式的联机。

众所周知PSP上的BASARA系统本源于《GVG》和《GVGNP》，其实本作的核心魅力在于联机对战之上，有条件的朋友一定要试试和朋友一起联机进行游戏的感觉，你会发现在联机的情况下本作的乐趣会成倍提升。

7.各种设定

游戏中的各种设定在这里更改。外来Capcom的本作官网会公布一些激活本作隐藏要素的密码，这些密码也是在这里进行输入的。

全人物出现条件

人物	出现条件
石田三成	初期可使用
丰臣秀吉	石田三成天下统一战记模式通关获得
竹中半兵卫	丰臣秀吉天下统一战记模式通关获得
岛津义弘	竹中半兵卫天下统一战记模式通关获得
德川家康（青年）	初期可使用
织田信长	德川家康（青年）天下统一战记模式通关获得
浓姬	织田信长天下统一战记模式通关获得
森兰丸	浓姬天下统一战记模式通关获得
伊达政宗	初期可使用
伊月	伊达政宗天下统一战记模式通关获得
扎比	伊月天下统一战记模式通关获得
真田幸村	初期可使用
猿飞佐助	真田幸村天下统一战记模式通关获得
武田信玄	猿飞佐助天下统一战记模式通关获得
前田庆次	初期可使用
阿松	前田庆次天下统一战记模式通关获得
前田利家	阿松天下统一战记模式通关获得
片仓小十郎	初期可使用
毛利元就	片仓小十郎天下统一战记模式通关获得
宫本武藏	毛利元就天下统一战记模式通关获得
阿市	初期可使用
浅井长政	阿市天下统一战记模式通关获得
明智光秀	浅井长政天下统一战记模式通关获得
风魔小太郎	初期可使用
北条氏政	风魔小太郎天下统一战记模式通关获得
今川义元	北条氏政天下统一战记模式通关获得
春日	初期可使用
上杉谦信	春日天下统一战记模式通关获得
本愿寺显如	上杉谦信天下统一战记模式通关获得
长曾我部元亲	初期可使用
本多宗胜	长曾我部元亲天下统一战记模式通关获得
德川家康（少年）	本多宗胜天下统一战记模式通关获得
★ 松永久秀作为敌方专属武将登场，玩家不能使用	
★ 直江兼续在天下统一战记模式下乱入角色	

后记



时隔两年，Capcom终于为广大爱好者带来了PSP平台的第二款BASARA系列作品，可是结果就如大家所见到，两年的时间所换回来的就是眼前这个《战国BASARA 年代英雄》，这个两年前《战国BASARA 战斗英雄》的资料片。套用光荣的话说本作完全可以叫《战国BASARA 战斗英雄 猛将传》。几乎没有任何修改与进步的系统，换汤不换药甚至让玩家感觉比09年那作更加缩水的游戏模式与内容，只是增加了两名在系列正统3代作品中挑起大梁的主角人物。这种形式的新作，我想所有如我一般的BASARA爱好者都会感到失望透顶，毕竟我们苦苦等了两年，Capcom的行为大大地伤害了系列爱好者的热情。

当然抛开本作BASARA这个名头，只把它当作一款全新的ACT的话，此次的《战国BASARA 年代英雄》的综合素质在PSP软件群中应该属于中等偏上水平，毕竟是卡氏出品的ACT，游戏手感，内容丰富程度，玩家游戏时间的把控等方面做的还是不错的。毕竟今年暑期档由于各种各样的原因TVgame游戏界整体软件阵容略显疲软，在这样的一个特殊时期能有一款值得一试的作品出现，还是值得广大玩家庆幸的。

最后在这里把这款ACT推荐给所有喜欢ACT的玩家。虽然Capcom在这款游戏上很不厚道的坑了爹，但是较之一些二三线游戏来说本作还是值得投入一些时间去品味一下的，喜欢的人可以玩上20甚至30小时，不喜欢的人可以选择一个有型的人物在“天下统一战记”模式中通关一次，总之这款游戏总会让你发现属于自己的游戏乐趣。

附录

游　戏		
作品名	平台	发行日
《战国BASARA》	PS2	2005年7月21日
《战国BASARA2》	PS2	2006年7月27日
《战国BASARA2 英雄外传》	PS2、Wii	2007年11月29日
《战国BASARA X》	ARC（街机）、PS2	2008年4月 ARC（街机） 2008年6月26日 PS2
《战国BASARA 战斗英雄》	PSP	2009年12月3日
《战国BASARA3》	Wii、PS3	2010年7月29日
《战国BASARA 年代英雄》	PSP	2011年7月21日
动　画		
动画名	集数	播放时间
《战国BASARA》	全13话（第13话为OVA）	2009年4月开始
《战国BASARA贰》	全12话	2010年7月开始
漫　画		
漫画名	作者	
《战国BASARA 乱世乱舞》	霜月かいり	
《TVアニメ 戦国BASARA》	佐々仓コウ	
舞台剧		
剧名	监修	公演时间
《战国BASARA》	小林裕幸（CAPCOM）	2009年夏

风雨几多年 格斗兴衰路

随着94年8月登场的老牌2D对战格斗游戏《拳皇》系列第13代也是艾许编完结的最新作《拳皇13》的发售，KOF已经伴随我们这批老玩家走过了17年了。（几乎与"电软"的年纪的一样的）KOF是街机史上最成功的格斗游戏。如果说街霸II让格斗游戏在80年代辉煌，那么拳皇则是让格斗游戏家喻户晓。他的出现使无数的中国玩家在街机上接触到并喜欢上了这款格斗游戏。那爽快漂亮的连续技，扣人心弦的精彩剧情，极富个性鲜明的人物设定都深深的烙在了我们的记忆里。可以说80后的玩家是见证着KOF从衰到胜再从胜到衰的，它是SNK在2D格斗游戏发展史上不可磨灭的经典，因此说SNK成为了格斗游戏的代名词也并不为过。作为一个标准的《拳皇》系列玩家在《拳皇13》发售之际，就让小紫带您回顾一下这历代的风雨历程吧……

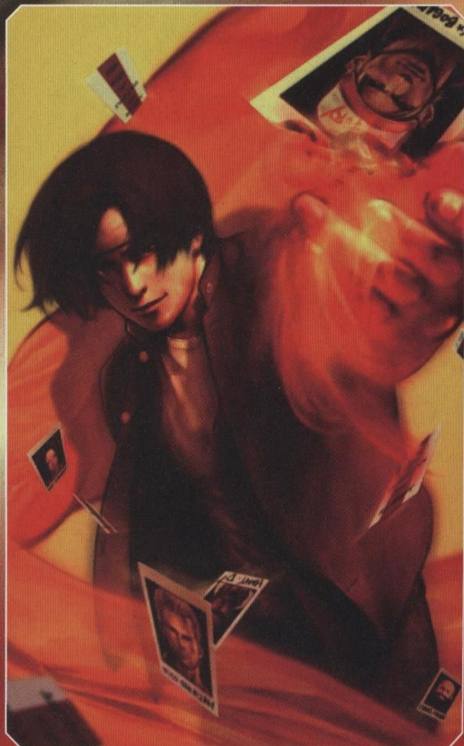
90年代初，SNK已有《龙虎之拳》《饿狼传说》《侍魂》以及之前的《怒》《雅典娜》等第多款经典的动作及格斗游戏。面对日益激烈的街机格斗市场SNK决定将旗下的游戏中的经典人物统一到一款游戏中以求创新。那么如何把不同游戏的人物都搁到一款游戏中又能让玩家媒体接受呢？不知是不是受到《幽幽白书》"暗黑比武大会"或《龙珠》"天下第一武道大会"等作品的"熏陶"，我们聪明的SNK人员迎合这股风潮以"THE KING OF FIGHTERS"这么个比赛形式的名义，便将其他游戏中的经典人物名正言顺的收录到一款游戏中了，同时故事情节等问题也顺便解决，连名字也一并确定叫《THE KING OF FIGHTERS》，而且当时听来也挺拉风的。(现在看来人家这机灵抖的很是成功啊)。但是如果只是一味将其旗下各经典游戏中的经典人物就这么拼凑了事，完全把拳皇的吸引力依赖这些人气角色，就像现在诸多像"任天堂明星大乱斗"这伙东西一样的玩意，（哦，对不起口误是：一样的游戏）显然不是热爱格斗游戏的玩家和当时时代造就的，还没学会"坑爹"的制作者愿意等来的产物。SNK的人想毕也非常清楚这一点，于是SNK将这些搬来的人物的造型和招式都重新制作以令来自不同游戏的他们风格更加的统一,并为代表一个游戏灵魂的主角赋予原创的角色——一个拥有让人印象深刻的背景，带有火属性必杀技的酷酷的草薙京，以及诸如搞笑组合的"野鸡二人组"（家乡的称呼勿喷）——波波（陈国汉）爪崽（蔡宝奇）等等。对于当时包括小编在内的一大批格斗迷及人设剧情控来说这是没有抵抗力的，那时我们无暇去了解这些占据我们心灵的人物和这精彩的剧情是怎么来的，只知道从此我们有了精神的寄托，有了一会儿不玩就想的浑身难受的游戏，这也导致了之后的各种逃课狂潮和老师家长的嘶声力竭。甚至我们有了向往的世界——那个充满浪漫故事与格斗的热血漫画世界

《拳皇94》

年代时光回溯94，在万众期盼的翘首等待中，一个叫SNK的公司的又一款开山之作《拳皇94》诞生了。

故事背景梗概：1994年，世界各地的武术家同时收到一封署者[R]的邀请卡，目的是邀请世界各地格斗家参加由他举办的《THE KING OF FIGHTERS》格斗大会。当中，有着一名自小以能操纵火焰，年轻的草薙流古武术传人一我们的原创主人公草薙京（KYO），凭着其聪慧的领悟，年仅12的他甚至能够打倒老爹草薙柴舟，成为家族中实力最高的继承人。年轻好胜的京在接到邀请后，便同好友-爱出风头的二介堂红丸，以及柔道奥运金牌得主大门五郎组成队伍，出战大会。原来主办者[R]便是野心极大的卢卡尔RUGAL（玩过历代的玩家应该知道此人乃纯正的老不死小强也），他希望从KOF94大赛中，吸引有真正实力的高手，然后亲自打败大会优胜者，并利用他们的身体来铸造铜像，成为他的收藏品……正是由于这个现在看来BT才会有的原因，以往各作里的人物如今终于梦幻般的汇聚一堂，这正是KOF94最让人激动的地方。

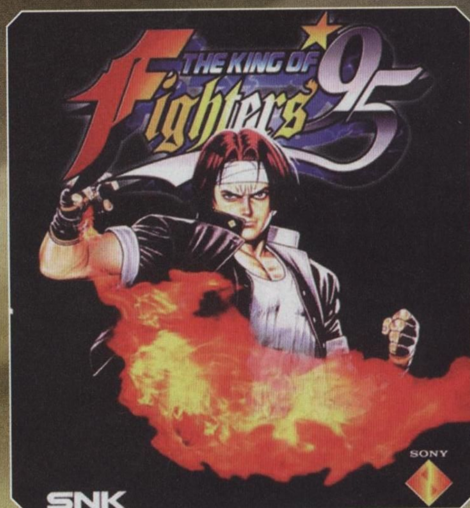
就今天的技术水平来看94游戏本身确实够烂，就连故事背景都很老套苍白，爆机画面及背景设计也很粗糙，且出招蹩脚至极（比如后蓄下上B+C），招也少的可怜（很多算上必杀就两三招，8位机啊？），不过这也只是现在看来~~回到那时很多人都在玩街霸，格斗游戏被人们以其各选一人三局两胜和波动+升龙的玩法通杀，而《拳皇94》的出现伟大的打破了这一怪圈，它以一种新的模式，即每方各选一队，每队三人且能安排队员出赛顺序。这就需要玩家用一种类似以前在语文课本中学到过的田忌赛马的思维，统筹安排自己的队员出场应战，这种模式确实让人非常感兴趣。（当时第一次被其吸引看游戏中能选哪些队，愕然看到Terry Kim 舞，这人一眼看上去就"亲切"）。不止如此，拳皇的创新还有其他方面：如储气不再像《龙虎之拳》那样需不断停下储气，而是改为玩家攻击防守时都可储气，大大提高格斗的流畅性。闪避的加入也使格斗游戏的进攻与防守更加多样而不再光是SF系列专利一发波+对空；超必杀技的加入更不必说，这个来自《龙虎之拳》中大放异彩的系统已是格斗游戏的精髓和最大的亮点，之后的格斗游戏所必须的。那时的SNK已凭借《真侍魂》等佳作拥有了格斗游戏至尊的地位，而KOF94的出现又为其上升了这个高度。做一款好的格斗游戏已属不易，做另一款风格完全不同且更为成功的格斗游戏其意义可想而知。新的格斗风潮由此掀起了……



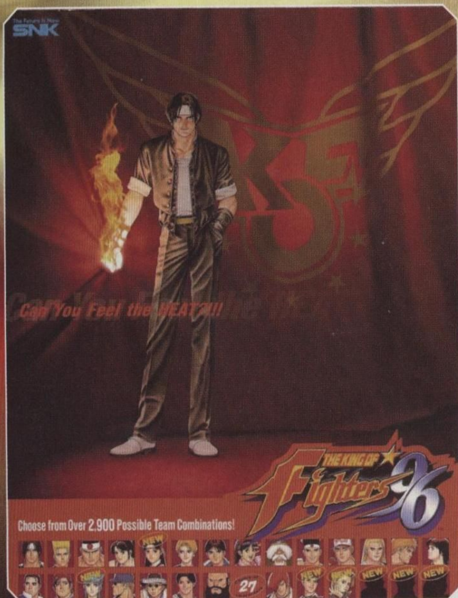
《拳皇95》

故事背景梗概：1995年,KOF虽然结束，可是一切并未因此而平静下来,神秘邀请卡再次发出，广邀群英参加新一届的KOF大赛。而曾被打败的RUGAL，在得到神秘而邪恶的[大蛇]（OROCHI）之血后，重新得到比以前更强的力量，为报复格斗家们而回来了！而一千八百多年前[三神器]持有的草薙、八神、神乐三族合伙封印大蛇的事，亦由此年开始引出。在KOF94的美国运动队，便因拥有邀请卡而遭突袭，失去参赛资格。取而代之的，便是草薙京的宿世死敌八尺琼家的子孙—八神庵，以及来自[恶狼]系列的棍王比利（BILLY）和[龙虎之拳]系列的高手如月影二，三人组成[劲敌队]参加战斗。就由这一刻开始，两人的对立就未停止过。同时，被域丝（VICE）洗过脑后的柴舟亦由这一年再度出现，回来后竟敌我不分，更和京战斗起来，幸好京打败并救回柴舟，更抽出幕后黑手—卢卡尔……

经过拳皇94的研发及市场反映，SNK针对94的不足引入新的人物与格斗系统，于一年后推出为此成为当时的格斗之王的第二弹——《拳皇95》。在95中SNK实现了玩家梦寐以求的自由组队模式，使得玩家可以根据战况和喜好更加自由的选择出场人物。防御崩坏系统在95中也完美的保留下来且能量槽蓄满后可任意发出防反。而在94中的原地侧身闪避系统在这一代还增加了闪避攻击这一设定，且其动作还能被必杀技和超必杀技终结而形成部分成立的连续技(由于出招速度等愿因招试虽被终结但接不上)，加上必杀技与超必杀技对普通技的终结的设定，使得SNK力求展现华丽的连续技并要让其成为游戏卖点的方针体现的淋漓尽致。在操作特点方面首次引入了小跳跃、大跳跃这一概念，即跳跃的高度与距离取决于向上推摇杆的力度，这些设定使得95的格斗性丰富多采并大大加强，于是玩家们开始忠爱这款游戏并苦练连续技。而不得不提的是，95中SNK史上最成功的角色设计：人气王八神庵（IORI）的登场，这个本来被SNK作为主角京的配角宿敌反面人物，由于设计的太过出色：那血红飘逸的长发，那胜利后蔑视一切的狂笑，前卫的服饰酷毙的造型，我行我素的作风以及那超强的实力，使得IORI成为玩家最喜的角色更是叛逆期青少年的偶像，他成为了拳皇代表性的人物，可谓是本作最大的亮点，这一点恐怕连SNK自己都没料到。（SNK曾有人解释起初还想把两位主角整成类似街霸龙（RYO）与肯（KEN）那种关系的，后来发现他们还是成为宿敌更带劲儿些。看来是继续了自家的牙神幻十郎与霸王丸的路线了）还有被洗脑后的柴舟作为小BOSS与老不死小强RUGA。在一局中接班与玩家对战（看人家2000的小BOSS多可爱），当时大批的初学菜鸟面对这个伤血变态的游戏，面对那些IQ奇高的电脑，废一摞币挺到这里见到这对变态老不死，他们协力造就的那一幅幅惨痛的画面绝对是当时噩梦的根源……









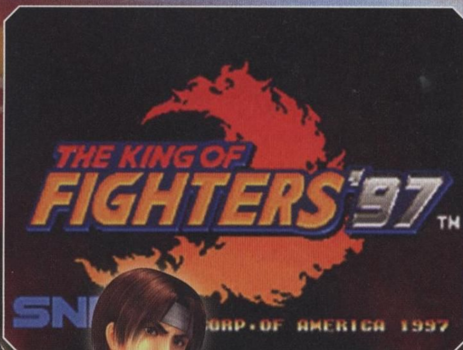


《拳皇96》

故事背景梗概：1996年，KOF大赛一如既往的举行，由于过去两年的主办人RUGAL在95惨败失踪，估计是丢不起人跑了~所以世界大赛便转由数间国际的大财团接办下去。今次草薙京如常和大门、红丸两个亲密战友组队参战，八神却改与两位神秘婆娘——域丝和玛卓组队。这两位白领丽人真正的身份是大蛇OROCHI座下的八结集成员，目的是令八神及草薙两家族进一步相残，减少对大蛇苏醒后的威胁。被RUGAL夺去一目及杀尽全家的希顿上校，在今年退出赛事，空缺改由养女——莉安娜顶替。而原来莉安娜是有着与大蛇关系密切的人物。在她十岁时，身体藏有大蛇之血的莉安娜被其反噩导致父母惨被屠杀，希顿上校便培育她成为了出色的战士。三神器之一的神乐千鹤原来是今届KOF的策划人，她是守护[八尺之镜]的八咫家子孙，她出现的目的便是企图连接京和八神庵消灭OROCHI，但大蛇却先行将力量注给八杰集之一的——高尼兹（GEONITZ）。上作中Rugal突破绝对领域爆发暗黑力量而进入第二形态变身的根源，在本代中得到了阐释：原来就是由于天国神族（大蛇一族）四天王之首的这个高尼兹为使其领袖复活而为。而高尼兹在众强者共同拼死夹击下也遭击败。同时，从高尼兹随风而逝一刻，他道出了十年前破坏大蛇封印时残杀了神乐千鹤的姐姐的秘密。事后八神为获力量狂饮高尼兹的暗黑之血，嗜血暴走并将域丝和玛卓轰杀……(如野兽般的杀戮动作恐怖啊)

本作中，SNK将前作已经大受好评的系统整个进行了一次大手术，就连几乎没有什么负面评论的设定都进行了一定程度的改动。这不得不说是一种破釜沉舟的尝试，不想被自己成功的影子罩住固然该项，但一旦将自己已经成功的作品形式突然转变，在大众面前换来的不是鲜花的，那就是对一个游戏公司来说将会是一个很惨痛同时又会是一个很棘手的问题，不但所有的努力付诸东流，面前有两条路——“接续已有的成功，将还能再发展，有潜力的部分开发待尽，还是继续冒着这种风险进行全新的改革，开辟全新的方向”该怎么抉择。很明显，那条不太平坦的路被选择了。由于更换了业务基板，SNK将拳皇96的画面做的更加华丽，相比已经和94不是一个级别的了，其角色在“森其楼”大师的精美画功下更具魅力。杰斯、可捞撒、 MR BIG、藤堂香澄、莉安娜以及替掉如月影二和比利这两个八神队友的域丝和玛卓这些新角色的加入也使游戏让人眼前一亮。系统上首先就是取消了原地侧身闪避而改为可以在无敌状态下靠近或远离对手的紧急回避系统（一直沿用到今天的ADVANCED MODE模式的畸形,这证明这个创新是非常成功的，其中大门与克拉克仍可以原地侧身回避）。跳跃方式也更加丰富多样，玩家将摇杆磕下后再跳跃就可以跳的更高，滞空时间更长可以做垂直与斜向的高跳甚至可以跳过对手的头顶从背后发动变向连续技，而这样跳跃在对战中就更加关键了。超必杀技的大副简化使得玩家更容易使出更多的连续技。但经过这样的改动后仍有问题没有解决，首先角色实力相差悬殊，角色看似不少其实可选性很狭窄，甚至仍然存在无限连的问题，虽然95中两主角的无限连被修正了，但我们的八哥给咱来了个新花样一无限屑风，很容易一不小心就被别人一下搞死，部分招式过强（克拉克投技+追加技以及玛卓地面CD等等）部分角色的空中重击判定也过于霸道等等……这些问题的存在使得96俨然是一部不成功的转型作品，最终没能在玩家中流行太久。





《拳皇97》

故事背景梗概：1997年，众格斗家的决胜战之后，高尼兹突然出现的破坏引起了很大的回应，市民争相希望了解，当天究竟发生了什么事情。主办机构亦忙于向那次特别事件作出解释（说是由恐怖分子引起的事端）及处理善后的问题。但想不到KOF96大会的成功，不单引起了格斗潮流，更引起了数间巨大企业的兴趣，并以赞助者的名义期望举办KOF97，更渴望KOF97出现之声就此日渐壮大。在一片群情汹涌下，KOF97正式落实举行了。大会决定举办后，世界各地的格斗家都纷纷云集。而在大赛前，京收了十分仰慕他的矢吹真悟为徒并教导他草薙流古武术。同时与京有宿世姻缘的女友阿雪的出现以及八神庵、莉安娜体内的邪恶力量亦随时爆发。此时，引人注目的地狱乐队七枷社，丝露美和克里丝登场，这三人的真正身份竟然是大蛇的四天王，紧接而来的巨大突变是大蛇籍三人转化为实体，以克里丝的身体构成大蛇的肉身！传说之中最强、最惊人的暗黑力量主人——大蛇OROCHI终于出现了！！结果OROCHI败于三神器京、八神及神乐的手上。（八神掐大蛇脖脖，草薙一拳隔山打牛，八神回头一瞟，之后二人失踪）实际是八神被神乐救回神社修养，而京却被NESTS组织生擒回去，成为复制人的元素……吸取了前作的优点与教训，拳皇97在系统上再次做出调整，实际上就是对96系统的一个强化。在系统设定上，拳皇97提供了ADVANCED MODE和EXTRA MODE两种模式。前者继承拳皇96的模式且能量槽以绿珠形式蓄数，数量在两颗以上可以爆气发动MAX超杀同时攻击力1倍半，防御时可通过消耗一颗珠崩飞或回避对手，超必发动时画面瞬间停滞变暗且角色无敌（这也在对战快感的同时导致了小小的不平衡）。同时平衡了前作角色实力悬殊问题（这回谁用好了都很NB）和个别必杀技杀伤力及判定过强的问题。同时跳跃方式再次丰富：取决于向上磕杆力度的斜跳跃，在玩家将摇杆磕下后再跳跃的滞空时间并没有改变，但跳跃距离却不同了，而玩家能否灵活运用摇杆使出灵活多样的跳跃成为了对战胜负的关键。而这个新增的通过摇杆划过下方后轻推斜上形成的低空远距离小跳跃（角色带残影），成为了97玩家为躲避飞行道具招式和制造连续技使用最频繁的跳跃方式，使得格斗的战略性速度性更加提升。而后者满足了习惯94和95操作模式的玩家，角色可侧身闪避但不能冲跑和小跳，这些主流操作方式的使用不能也使玩家大都选择ADVANCED模式。还有这一作登场人物也再次调整：京徒弟真悟加入，96BOSS队下马换上《饿狼传说》中高人气的玛丽、龙二和比利。这样的一个97把玩家的心理战和技术操作推向了一个新的高潮，由这样一个相对严谨的系统打造的多彩连续技和良好爽快的操作手感，使97成为中国玩家最喜欢的格斗游戏，也使更多玩家加入到拳皇的大家族中。另外虽背景画面没有96明快，但大蛇编故事的终结也是故事的高潮在这一代街机中也是上演最多的，这已完全弥补了这一点，尤其在撩倒BOSS前从面对暴走八神/莉安娜时开始将玩家包围在大段剧情之中，到此94-97终于串起，每个队伍包括各别有关联的角色间均有自己的结局，所有的事也都讲清了。（个人最喜欢地狱乐队：为使主人大蛇复活，三人战胜其他强者来到大蛇面前，七爷说："我们都是你的仆人，我们的存在只是为了你的存在，我知道你要复活还需要很大的能量，为此我们一直在与世界各地强者战斗，为你而积蓄能量。现在我们来到你的面前，我看到了你，为了你的复活我们可以付出一切，包括我们自己。现在就来把我们的血与肉拿去吧，我已经杀掉了丝露美和克里斯，最后，就是我自己！然后他把自己脸一扯，屏幕顿时变的血红"）。虽然本作中BUG可谓是满天飞，比如"鬼步"、无限连、浮空等而且拜其所赐更多角色都拥有一击必杀的潜力。但这被公认为拳皇最为经典一代97的出现，无疑是将KOF提升到了前所未有的高度，它是KOF系列真正走向辉煌的开始。直至今日，KOF97在各地街机厅也依然长胜不衰就是一个最好的证明。经典总是另人难忘的，无论现在的游戏有多么华丽……

《拳皇98》

拳皇98没有任何故事情节，漫画中的情节并非官方。单独拿来看看的话还是比较好的，但连系到前作……本作只是让玩家单纯地享受对战的乐趣，所以94的美国队回来了，95老不死柴舟也来掺和了，希顿也与女儿一起参加了，死掉的大蛇队和被八哥放倒的两秘书也都复活回来了，加上部分角色的95模式或大蛇模式等其他模式有将近50人可选，正如它的副标题——梦之战斗 永无止境。基本过去数代中的角色济济一堂的拳皇98，能不能超越已将拳皇系列推上顶峰的97呢？这是当时摆在SNK面前一巨大的难题。这次SNK学的乖了一点，同97一样仍然保留Advance mode和Extra mode,系统上基本以97为主，只是在系统一些方面作了些许改动而已。Advance下能量槽随角色出场顺序叠加（Extra下后出场的角色能量槽变短更易集满）且加入了随机心情蓄珠系统，这使玩家更需统筹安排角色出战。98在游戏平衡性上有了很大的提高，大部分角色攻击力下调，使战斗更持久以便制造更多反败为胜的可能而产生更多意外和惊喜，不少招式在攻击力与判定上做了调整（八神庵的八稚女和二阶堂红丸的雷光拳这种无敌招再没有那么BT,不过本人认为雷光拳有点削过头了）。不少角色也增加了新招式或部分招也改了发法。98在97的基础上再次进行了细致严谨的调整，BUG最少，基本消灭了无限连（金宗师的版边逆向霸气脚和版边飞翔脚和95模式京的突进奈奈落以及部分角色的浮空技都还健在啊），同时还加入了指令投失败动作使玩家没有被莫名其妙抓到的感觉，很适合测试玩家真实对战水平。游戏的操控感和平衡性得到史无前例的加强，98可谓是KOF系列中最接近完美的作品。（98初出时还引发97和98哪个好的问题，虽然97玩的人较多，但个人还是喜欢98多些，也许97那天花乱坠的BUG和容易出错的招数带给人们沉溺于如同玩麻将时呈现的意外惊喜和乐趣吧，但这些对我来说却也有一些挥之不去的阴影，再加上98的随机"？"98成为我的最爱）。





《拳皇99》

故事背景梗概：1999年，送到世界各地的格斗家面前的一封邀请卡——举行拳皇大会！（就知道是这个）但今次跟以往不同，这次没有像以往大会般世界性规模的热闹气氛，格斗家们感到很奇怪，而且在对战形式上有了新的规定：以往3对3的形式被更改为采用Striker Match。格斗家们对这种没有听过的对战形式显得有些不知所措。另一方面，希顿上校感到今次的大会内里一定有可疑的内幕，所以派出莉安娜等人参加，调查今次的大会真相……

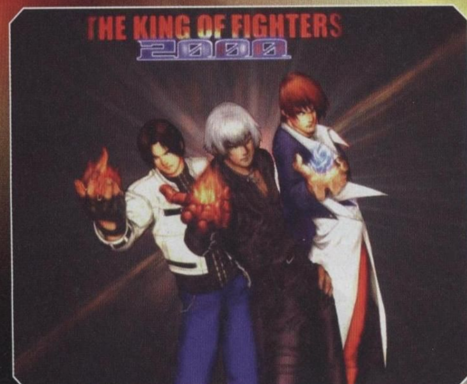
拳皇99的系统再次做出重大的革新与变化，当中最突出的就是援助角色的[Striker]系统，即由以往的3 VS 3的比赛制变成了4 VS 4，其中第四位队员是待命角色，负责援助攻击，此系统在今天也是争议颇大。虽然这令游戏连续技变的更加多样，而且逆转局面的情况也更多的出现使得能否灵活运用援助成为决定胜负的关键，为游戏带来了新的刺激，但首先适应前作的玩家就很难适应这种设定，本来游戏速度就加快了，加上时不时出来个什么来援助的家伙“捣蛋”（方言乱入之意），有时还一不小心使本来占尽上风胜利在望的自己被一招秒掉，甚是愤慨啊！格斗的公平性更多的要依靠运气了，而且很多能连上的招式都无法成立了，更要命的是99中那让人长久诟病的后闪回避，至少小编是不敢再玩此作，因为玩一段时间后我发现再玩其他拳皇甚至其他有类似设定的格斗游戏时会下意识的不敢后回避，我可不想自己多年苦炼的格斗技术被此作毁掉……本作中还增加了新的爆气模式，即可以增加攻击力的Combo模式（反击模式）以及可以减少受创硬直时间的Armor模式（盾模式），其中Combo可以使出招发生变快，还可以使一些招式被中断形成部分超必杀取消必杀形成连技成为可能，之后的超级CANCEL的概念终于在本作中被明确提出。另外本代中冷俊坚毅，高人气的新主人“K”浮出水面，此作中小草与八哥虽都有出场，但设定为隐藏角色，以让新主角迅速被玩家所接纳。（本作能选三个草薙京啊，本来这作人就少还……话说京被NESTS洗脑弄的虚脱了么？招式极其鸡肋实力大减，八神还好有一招不太实用但很漂亮的超必呢）。“K”为寻找自己身世的秘密，同好友Maxima潜入妄图通过克隆技术量产克隆草薙京以征服世界的NESTS组织基地内部，本以为自己是爱尔兰帅哥BOSS古力查力德（Krizalid）的克隆人，（话说游戏中Krizalid学布欧变身后强的没边啊，这点连SNK设计者都追悔啊）一场恶战下来原来Krizalid才是K的克隆人……这样的故事背景再加上他那一头银色的碎发，黑色束身皮衣劲装和那同本人一样个性另类的全新火属性招式，使K人气在当时一经推出便迅速直逼八神庵。





来自小编的家乡中国河北省的“堕龙”自从出现开始，拳皇几乎就没有什么平衡性可言了。来自飞贼村的他外表诡异，身上穿着还近似中国的旗袍。被龙灭族后幸存的两人之一，实力强悍，在游戏中出招的判定更是强到如BUG的存在，在对战中经常可以见到他一人挑一队的状况，会让你觉的中国的功夫真是了得啊。再来看看“伊格尼斯”这位BOSS的诞生是源于当时的投资方一直强调美型、美型、美型……一位大帅哥便诞生了，周身的衣服同时还很飘逸的处于浮空状态，人物设定中资料不是不明就是“神”。同样这位帅哥的出场除了难度让玩家不能接受以外，还真是没有找到什么优点。拳皇就这样继续改革着。







《拳皇2000》

故事背景梗概：2000年，就像NESTS组织预料的一样，全球的恐怖事件正一轮接一轮的展开着。与此同时哈迪兰上校（Heidern）与他的部下觉得事情与K和Maxima他们二人有关，并策划去调查他们。正当哈迪兰上校准备跟踪K与Maxima时却得知另一场比赛即将开幕——《格斗之王2000》争霸赛。世界各地的格斗家收到了邀请卡准备全力应战，但使他们万万没想到的是K与Maxima也在队伍中。神秘组织NESTS所发出的邀请卡意味着第二阶段的计划已经开始了么？神秘组织NESTS的行动难道是个巧合？原来这一切都是一个本属NESTS的叫ZERO的人所为，他背叛NESTS渗透军方举办KOF大赛，目的是积蓄所有格斗家的力量发动威力无比的卫星激光炮ZERO CANNON以摧毁南镇毁灭NESTS,自己取代之。不管怎么说，拳皇大赛又开幕了……只有时间才能证明一切，就像暴风雨之前的平静，混乱即将开始！

这一年，对所有KOF玩家，以及所有SNK粉丝来说无疑是悲痛的，这里也包括小编我。由于SNK在街机64位主板和掌机上的投资失误，SNK宣布破产。此时的SNK已经被日本柏青哥大厂ARUZE收购了。经历了拳皇99实验性的尝试，在改进并强化了99的反击/盾模式的同时，本作SNK让“援护攻击”这一概念更高调的出现，在继承了99援护系统特点的同时并大副强化，这次除了挨K和迂回闪避还有发超必时不能使用外，其他任何时候都能叫援护，配合必杀技发生时以及超级CANCEL连续技中，其罕见的连续技足可以打到鞭尸对手。为满足援助攻击高频率的使用，这代玩家还可以通过适时挑衅来补充待用炸弹以增加援助攻击次数，（本作挑衅不会减少对手能量点，而且好在不能Cancle挑衅动作），而且当必杀技击空时也可以立即召唤待命角色上场“救火”补上硬直造成的漏洞。（导致游玩此作时对手出现硬直的时候都不敢过去开K）。本作中SNK也让更多没有在拳皇中登场的本社其他游戏人物作为援护专用人物登场，导致援护角色的数量比人物的数量还多。这些都导致玩家不会用援护就无法同其他玩家对战。当然虽说这样使对战变的更阴险和无赖了，但99中的后闪以及招式衔接不上等问题也修正了，致使刺激性与战略性也同时大幅上升，怎样利用援护与补充使用次数也是2000最需深入研究的套路。本作同时也新增了几员出色的新角色一箭步如飞拳如闪电的芭莉莎（Vanessa)，连招狠毒的谢素(Seth)，身手快过如月影二的粼以及拥有无限连击的墨西哥摔角手罗门，另外K也强化了很多，这些人判定都很霸道啊。同时主角K在这一代中也找到了自己的归宿：99怒队结局中对于Whip（鞭女）与K的关系，到确定了Whip便是K的姐姐并且自己也不是克隆人后，他当机立断作出决定，毅然扔掉了象征着别人强加给自己命运的那只红手套，去追寻自己的命运了……

《拳皇2001》

故事背景梗概：在了解NESTS对自己的所作所为的同时，K开始对NESTS进行报复，同故友Maxima，姐姐Whip不断破坏NESTS研究所和据点，但一切如同早已被预知般他们所到之处都已废弃，空无一人。2000年的卫星坠落,一个城市被卫星兵器ZERO CANON摧毁，但这也并没有影响2001年拳皇大会的开幕，以高姿态贸易机构出现的主办方神秘组织NESTS这次居然也派出了NESTS TEAM！！K等人同被龙（RON）灭族后幸存的飞贼四天王之一并且要向龙复仇的粼(Lin)组队参加了大会。（话说龙和粼都是来自中国的河北省~）隐匿行踪修养多日的京也同旧友及徒弟一起参赛。八神庵在军方特务Vanessa与Seth劝诱下也参加了大会。这自然又是一次充满阴谋的KOF大会，由于Krizalid,Kula还有K9999都是K的复制人，而这次大会的目的就是为将K招回而将其引出来的一个手段而已。NESTS的懂事长又是谁？那身边的黑影又是？ NESTS音巢完结篇开幕……

不得不说，SNK当初这种游戏名字中的年代与现实中一致并逐年推出的形式着实别具创新，但这也使得游戏的开发周期强行缩短，在这样的背景下经过破产重组，SNK将这样一部还没成熟就急于推出的残次品搬上平台也就不足为奇了。本作是破产的SNK与韩国厂商EOLITH共同制作。首先片头游戏画面以外其他画面可以说糟糕到另人作呕，人物的丑陋和画面的暗淡见过01的人都很清楚。系统上可以自由决定上场队员是战还是援护，最多可选三名援护使得战斗更加孤注一掷，游戏会上演另人眼花缭乱的四人K一人场面。很多角色虽加了新招但大都毫无用处，例如JOE的虎膝撞或KING的惊异玫瑰等招式皆是如此，这些观赏性与实用性皆不具备的设定与拳皇一向的风格明显不符。(粼的毒手功超杀改为像是Krizalid的千手罗汉杀，此招伤血变态且随便一招就能接上它，个人认为比当年97的八稚女雷光拳还BT的存在)。本作取消了盾模式与反击模式，超级CANCEL改由直接耗气来实现。本代部分超必杀技例如八神的豺华，FOXY的蜜蜂，K9999的超必杀技以及玛丽的动感闪光等发法又是很古怪。新人方面由于全助为救雅典娜负伤，性格比金家藩还正义实力还厉害，以不倒的正义险胜獠，还把K逼的认真起来的韩国女子跆拳道高手李珍珠（李梅）顶替全勋代表韩国队出战。新角色FOXY的自爆超必也很有意思，且Seth那结合援助的恐怖连续技也弱化了，但新角色安祺儿（ANGEL）招式极其难放，真不知设计者在想什么！情节方面也是：前作主角K的宿命已经找到，其故事已经结束，那么他又是为什么来参加KOF大赛呢？觉得好玩呐？这款2001不太像拳皇了，这是它给玩家的普遍印象，给人感觉像是一部畸形的，完成度很不足的赶工品。KOF2001——动荡时期的失败之作……







《拳皇2002》

经过n次创新,SNK没有换来想要的成就，而一次次失败带来的惨痛教训终于使其清醒的认识到回头是岸。由韩国SNKPLAYMORE与EOELTH共同制作的KOF2002，决定恢复过去98的3V3的单挑模式，游戏也再次受到玩家一定程度的好评。也同98一样2002又是一部没有剧情，让玩家纯粹享受对战乐趣的游戏，所以大量诈尸现象又来了：七枷社、丝露美、克里斯，还有我们亲爱的BOSS——伟大的炸不死小强——RRR...Rugal先生（谁来扶我一把）。就这样SNKPLAYMORE为保险起见参考98那样堆栈历代角色并把招式做部分整改，然后再加入一些新系统：游戏节奏再次加快的同时，在保留上作的超级CANCEL基础上，即角色招式可以依等级逐级终结（高等级的终结低等级的），还增加了CANCEL普通技和特殊技动作的爆气，在此爆气模式不但01的超级CANCEL模式仍然适用，角色同等级的必杀技也可相互CANCEL形成更多连续技种类。看的出SNKPLAYMORE想以此让对战更刺激，但本作糟糕的手感很快就遭到玩家的恶评，游戏节奏的加快使得攻击击中对方后的硬直大大缩短（尤其轻攻击，击中后就像用鸡毛掸子撩了一下似的），没有了以往那种拳拳到肉的爽快打击感，同时这也使得目押更难使出。为各角色新增加的隐藏超必杀技也是大部分鸡肋，华而不实。同本作中还是没有得到解决的如K9999超必以及ANGEL招式发法怪异一样发法也不太正常的隐藏超必杀技，而且像是在做秀，（金家藩隐超属打击技怎么对手像是被抓住的，玛卓那个隐超最后一击居然是雷属性），而且这些隐藏超必大都是前几作旧有动作生硬的拼凑而成，完全不是重新制作绘画的动作，虽然前作中在制作超必杀技时很多也用到这手法，但此作毕竟单独做了这样一个新摸式，讲求的就是创新，怎么能这样应付玩家？很多隐藏超必杀技更是将以前的超必杀技原封照搬过来，玩过后才不得不相信这游戏其偷工减料到了何种地部！

被戏称为“鬼爆二人组”的八神庵和莉安娜，在97中双双变身成为狂暴之血的形态。在弯腰驼背的同时，其速度、攻击力也都上升到了一个新的高度。作为可以调出选择的两人也因为速度的上升而被玩家打出许多飞空无限的BUG，而在两年以后也就是《拳皇99》这时穿了N多年一套衣服的八神也终于换装了。（这么多年早该换洗了）



《拳皇2003》

故事背景梗概：来自遥远地域（火星？）的神秘组织人物—无界及其部下牡丹企图将OROCHI带回给他们头目以创造新世界，他们是地球的第二意志，而OROCHI是最早的第一意志……阴险狡猾操纵绿色火焰的神秘人物艾森古力逊（ASH GRIMSON）偷袭并窃走了神乐的八咫，他抢到三神器的目的又是？世界最大规模和最高水准的格斗大会——King Of Fighters..卢卡尔死了，大蛇被封印了，nests也解体了，很多的迷团正在揭开。然而，很多时候很多幕后的东西，大众是看不到的。包含着未知的原因，今年的“King Of Fighters”召开也决定了大会的主办者又是个迷，不对外公开。于是在各种各样的地方，各种各样的揣测乱飞。不过这没有关系，屡次参加的格斗家们陆续表示将参加本次大赛。在有名的参赛者大多数表示参加后，连本来很慎重的各大媒体，也开始一起关注KOF。本次大会将采用新的规则“多重移动”，将可以自由的换人。这个规则引起了世界性的大讨论，甚至成了一种社会现象。没参加过KOF的世界上的强者这次也来了：牙刀、griffon狮鹫面具、Duo lon,Shen Woo、玛淋……和Ash Crimson。他们的名字通过网络逐渐被得知的，这次的KOF正好是他们成名的锲机。他们会成为KOF上的逐浪新星吗？狂热的日子，准备工作还是顺利的进行着。地方大会的舞台已经选定，日程就绪，观众们开始向着首战的地点陆续的移动了。选定的地方充满了比赛的气氛，会场被选在市中可以容纳数万人的运动场。比赛时候将会有现场的大屏幕实况转播到全国各地的城市。2003年12月，时间快到了。今年舞台的大幕也快要拉开了……

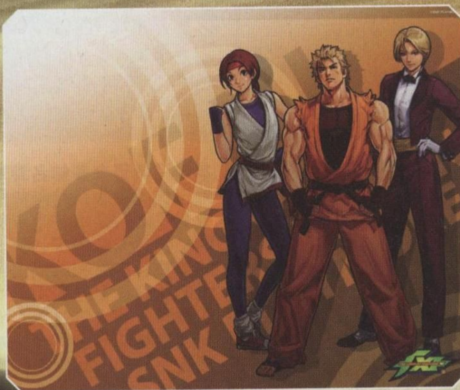
SNKPLAYMORE在MVS基板上制作的KOF系列最后一部作品，由于之前用回以前拳皇的策略玩家仍不买帐，于是摆在SNK面前的路也就好选了——只有再次完全重新制作2003。拳皇2003中，玩家战斗时可以随时更换队员，其中26CD换人更可实现在不间断攻击下实现角色的更换从而继续实施连续技，一个角色翘辫子了下一角色继续在本局中参上依此类推直至这局结束其中一方三人全挂。这样做的初衷无非是想使游戏刺激性紧张性速度性连贯性都达到及至，可至命的一点错误是：这样打造三人一局的系统，三管血时间却也是只给一局的，有评论说吃币也不需要这样啊。这次也是从其他SNK格斗游戏中加了些新角色到2003，但是这次是没有经过任何改动就直接拿了过来，甚至连外型都懒得改了，这使得拳皇的角色风格很难达到统一，SNKPLAYMORE不明白新鲜感并不是这样缔造的。角色又是极不平衡的设计，像是玛琳（MALIN）堕龙（DUO LON）这种新人明显实力过强，可以一人打一队，玩家不选他们就很难取胜。原来需要靠的很近才能得逞的投技，此作中很没距离感，很莫名其妙的就会被抓到。人物动作失桢严重，平衡性不佳，手感恶劣以及BUG无数，此作在玩家中评价较低（较低是身为一个KOF老玩家比较客气的说法了~），最终也只能证明KOF2003是一款不成功的全新制作，终究使其黯然收场。

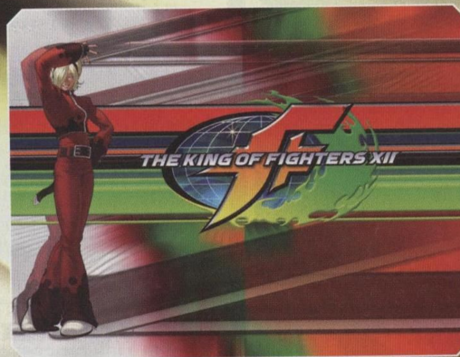


《拳皇11~12》

故事梗概：过了一年又一年的的拳皇大会又开始了，主角换为了艾森（ASH）也就是国人翻译口误的“阿修”，在故事中他可以吸取其他格斗家的力量，我们的八哥被他吸的连紫炎都使不出来了最后，以至于一直在追逐阿修。从此开始以阿修为主的故事三部曲也展开了。人物方面又有新面孔的加入，首次参赛的有：Oswald、BJenet、DuckKing、桃子和Elisabeth Branctorche。大会史无前例的盛大，华丽的格斗大会是这次KOF的表面现象。可是背后不知道隐藏着什么，叫做[遥之来者]的神秘组织，到底有着怎样的阴谋呢？系统方面变换比较大，本作背景将全部 3D 化外，更追加了 4 个新擂台：ESAKA 背景、演唱会背景、观览车背景、发射穿梭机背景，这一年的拳皇又意味着什么呢……

登陆在PS2平台的《拳皇11》和《拳皇12》依旧没有什么好的反响，《12》更是没有故事的同时连个BOSS也没有，这什么啊，坑人骗钱也要有点诚意啊！人物的平衡性依旧如上作一样的不可理喻，招数的强弱貞数判断也奇怪的很。还是过于的追求华丽的画面而无视了一款格斗游戏真正需要的东西，就以一名老拳皇玩家的个人观点来看这两作中已经完全找不到当初的精华了。





《拳皇13》

故事梗概：大会依旧的举行着……那寄信人正是(R)。在进行了漫长的无序的故事到最后，时间突然静止，遥远彼之地的首领率众成员出现，而首领竟是阿修的祖先Saiki，原来阿修在拳皇2003、11中夺取2个神器一方面用于为了迷惑祖先认为自己是听话的，一方面增强实力以打败Saiki。Saiki。本以为事情就此了结，意外又发生了，阿修夺取了Saiki的冥炎力量后竟被Saiki反噬，变成了Dark Ash，成了KOF13的最终Boss.最后阿修凭毅力控制主权，消灭了Saiki，这时的阿修在祖先死后亦消失于除伊丽莎白几人的所有人的记忆中……三部曲也就此完结了。

调整了CC、必杀等等多方面的《拳皇13》马上就要正式的出现在大家的面前了，因为时间的关系小编我这个拳皇迷还没有能够玩到这款游戏，对于已经得到的消息，一眼看去招式华丽，对战的打击感也尚可，自己唯一希望的一点那就是把游戏的平衡性做的好一些，还有对于连击减伤的设定个人表示很不“淡定”，希望正式拿到游戏时这是复苏希望的一作，而不是随着阿修故事的完结也成为拳皇系列的完结之作。

见证着拳皇系列一路走来的玩家，所看到和经历的是KOF一个由衰到胜，再由胜到衰的曲折过程。从起初的完整大蛇编开始，由94、95这两部开拓创新式的尝试，到96、97，故事和游戏开始到达高潮，尤其是97，已将这两者都推到了顶峰，让当时的SNK在业界尤其玩家中得到了巨大的认可与无上的辉煌，也让SNK登上了一个难以逾越的高度。大部分KOF迷也是因为看到了和玩到了KOF97才喜欢上并且深深迷恋上拳皇的。到了98，SNK对其进行了小程度的调整以便让97仍然旺盛的余热继续发挥，同时腾出时间和精力开始力推新的拳皇一将主角，故事以及系统全部翻新，力图为玩家带来一个全新的感觉，就像当初从94开始那样再次登上另一座雄峰。但在成功之上另辟溪境从头开始，想要这样再次逾越又谈何容易。事实SNK也确实悲哀的将这一点印证待尽。休整期过后从99开始拳皇正式进入nests编，到2000游戏与故事再次高潮，但这已和当初的程度不可同日而语。2001的失败导致2002又像当初98那样用一个没有故事的历代角色大杂烩来再次进入休整期用来为新作拳皇全面整改系统等每一角落——拳皇2003。业界与玩家对SNKPLAYMORE格斗游戏的制作水平不敢恭维的根据，新一代的拳皇在制作者的辛勤努力下无奈的成为了这样的存在。我们应该继续期待吗？然而在格斗游戏风行的今天，断档许久的KOF能否有往日的辉煌，也许美好的KOF，永远只存在于我们的记忆中……



非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期

07.14-07.27

主任 宇多田



《如龙 终章》的研究终于告一段落，这阵子小熊把家用机游戏放到一边好好静养了一番，以便迎接马上就要到来的家用机游戏狂潮，所以最近咱只是玩玩PSP的太鼓以及3DS的WE，前者完全是为了和同事联机对战，后者则是雷打不动的习惯，眼看着WE2012离我们越来越近了，希望这次的WE可以真正的来一次质的飞跃，只要游戏好玩，即使没有那么多的版权、即使很多球员依旧用的是假名、即使队服看上去那么的山寨，但是我们就是喜爱这款游戏，没错！我们天生就是WE控！

科员 蔬菜汁



本周要点评的几款游戏中有一款需要特别点名说一下，这就是节奏天国，大家的，没错，喜欢的原因并不是因为游戏的内容，而是这款游戏让我再次找到了小时候玩游戏的一种感觉，我管这种感觉叫摇头尾巴晃。除了其他几款游戏，我在体验这游戏的时候，玩得很HIGH，几乎达到了忘我的境地，当我渐入佳境的时候，不仅摇头晃脑、还放开歌喉大声清唱，可以说真正感受到了旁若无人。所以最后导致了死把着游戏不撒手的惊悚场面，也占用了别的小编进行游戏试玩的时间，在此向他们说一声抱歉，也向隔壁其他公司的员工朋友们说一声抱歉。（才怪）

清洁工 小紫



近一段时间以来，每天中不多的游戏时间都放在了PSP《太鼓达人》那里，很多高难度下的曲目已经可以满连达成。虽然还远不及赤银的水平，不过与大家联机时一教高下的乐趣还是很不错的。对于一直按不出召唤的《啪嗒嘭3》处于暂时冷宫状态。近期在格斗之魂的影响下开始学习街霸4的出招，恩恩~春丽妹子果然强。话说街霸为什么不出PSP版啊？北京周围的街机厅有木有啊？突然发现最近都没有什么3DS游戏发售，突然又发现就是发售了自己也没有3DS，额~~

被研究 赤银



最近又拿出久违的LP来玩了，明明好久没见了……爱花对咱还是那么温柔，一方面显示了游戏本身的局限性，另一方面，也是这种理想恋爱观的一种体现吧。3DS上的LP快些出吧……某人已经等不及想要看看你究竟进化到何种程度了。当然，我也做好了最坏的打算，毕竟现在3DS的机能有限，制作人的创意有限，真正最完美的人工恋情或许还要再等个几年，十几年才能真正实现，不过我们还有期待。LP就代表着这种可能的存在。让我们期待着那一天的到来吧。或许有人会误解于是在这里还是声明一下，现实中赤银不是单身的。BG嗯。

31分

解放之刃 REXX



PSP 3DS

Furyu
2011年7月14日　1人
角色扮演　12岁以上

本作是一款主观视点迷宫探索角色扮演游戏，由多位业界知名创作者参与制作，音乐由创作《最终幻想》系列音乐的植松伸夫负责、剧本由《格兰蒂亚》系列的火野峻志制作，演出则由《露娜》系列的赤司俊雄担当。

推荐人群
- 热衷迷宫RPG的玩家；
- 美型人设控；
- 恋声癖的各位；
- 不晕主视角游戏的人

本作汇聚了众多知名游戏制作人，另外声优阵容也是非常华丽，但是最最吸引我的还是水树奈奈献声的主题曲啊！作为一款PSP、3DS双平台发售的游戏，本作在游戏内容上并没有太大的区别，但是利用3DS的机能可以实现景深的立体效果，作为一款主视角迷宫类游戏这样会使游戏的带入感更高，另外游戏中制作精美的过场动画也是本作的一大亮点。

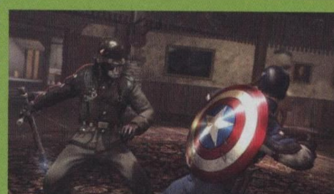
这并不是一款以迷宫为幌子、以美女为卖点的骗钱游戏，这次真的是一部以迷宫为卖点、美女基本不多的游戏，所以有可能骗不到钱。拿起游戏的一瞬间让我想起了另一部迷宫游戏——《世界树迷宫》，不知道为什么，就像是黄金圣衣的共鸣一样，也引起了我身体的各个部分的共鸣，但是个人感觉和《世界树迷宫》相比还是有一些差距，游戏的平衡性稍有欠缺。

双掌机平台上又一款迷宫探索类角色扮演游戏，相比较PSP而言开启3SD上的3D效果时在战斗中更具有游戏代入感。人物的设定自然走的也是一贯的华美风格，小紫在对此类游戏很是有爱的同时，感觉好几个人物看上去怎么那么像《光明力量EXA》中的设定啊。游戏中的音乐由《FF》之父植松伸夫制作，自然是好到没话说。总之这游戏比较赞，推荐一下。

这部游戏其实挺不错的。一家名不见经传的小公司集结了游戏界16位著名画师为游戏人设，加之豪华的声优阵容、音乐、脚本，哪怕仅仅是以此为卖点的骗钱作也值得了。但是，游戏的质量却是可圈可点，虽然和之前期待的多主角多结局还有所差距，不过其故事性比起几个月前的同类作品《最后约定物语》可要强上百倍了。主角间的青涩感情加之叙述真正强大意义的主线，很不错。

26分

美国队长 超级士兵



PS3 X360 Wii

SEGA
2011年7月19日　1人
动作冒险　13岁以上

本作是SEGA Europe和Marvel Comics合作以美国英雄漫画《美国队长》为题材推出的动作冒险类游戏，游戏发生在第二次世界大战期间，敌人则是德军和日军，我们要操作美国队长与邪恶势力抗争到底。

推荐人群
- 动作游戏玩家；
- 美式漫画英雄爱好者；
- 看过电影的人；
- 崇尚英雄主义的玩家

本作相比前阵子的《雷神索尔》明显要好上很多，至少可以让人玩的下去了，美国队长这位漫画英雄也许对一些年纪不大的玩家来说会显得有些陌生，但是要知道这位大哥可是最早最有人气的漫画英雄，本作是电影改编的游戏，所以玩家也不要太苛刻的去评价，我个人认为本作游戏还是非常值得一玩，游戏过程还是非常爽快的，玩游戏开心就好不要太较真。

与同名电影一样，改编游戏中运用了大量的特效镜头，令游戏变得更加炫目，盾牌超人的每一招都将稳准狠体现的淋漓尽致，而且将德国鬼子放倒时还会自动延缓速度、放大击打效果的瞬间，酷。不过比较遗憾的是，个人认为游戏中可以活动的空间太大，对没有看过电影的玩家来说会因为没有提示而原地跺脚。本作还是尽量将主机的机能有效进行了使用，十分好看。

以英雄为主题的这游戏给小紫的第一印象就是画面表现真不给力，完全没有宣传那么好。战斗中节奏倒是表现的很激烈，还会有对抗大型机械体的战斗出现，这点做的很是不错。本人对于类似美国队长这种英雄的概念还停留在电影之中，突然出个游戏出来一时间还真是没有反应过来呢。之前也对相似的游戏类型不怎么接触，这游戏整体来说还是推荐给喜好人群吧。

又见超级英雄，又见电影改编。真的腻了。虽然超级英雄真的看着很拉风，可是那深处蕴含的个人英雄主义却实在让人难以接受。小时候还好，一单长大了就会发现，那竟是如此的幼稚的存在。好吧，或许本作游戏质量还可以吧……不过它实在无法驱使赤银去玩它这一点上来讲，它已经大大的失败了。连一个萌妹子都没有，玩神马玩啊。人家对那蒙面大叔可是一点兴趣都没有的说。

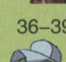
研究中心公告

这阵子因为和老婆在外面租了房子，所以在编辑部玩游戏的时间大幅缩短，而且这该死的夏天上班下班都是一身的汗，我突然发现原来之前在编辑部睡板凳是那么幸福的一件事……因为晚上不能在编辑部玩游戏，所以这段时间朋友们的网战事业一直没有我什么事儿，我好怀念每天下班之后上网战上几局的日子啊！话说前几天有个读者想和我对战SSF4，我一直抽不出空赴约，实在是对不住兄弟，再稍微等等吧……

玩过神海2的玩家都应该知道后面的两个DLC吧，随DLC附加的奖杯难度大家有目共睹，我与几位好友约好下个月开始抽出时间一起征战一下这两个DLC，争取的神海3发售之前全部搞定，有兴趣的读者可以联系我，当然前提是要购买过这两个DLC才可以，另外还得确认自己的网络是否可以顺利的连接到神海的服务器，因为在游戏升级为1.09之后很多玩家都表示自己网战不能了，这也是官方证实过的问题。想和宇多田一起网战吗少年，那就快点加我PSN吧，记住一定要注明验证信息，不然会被我无视的哦。

评分细则：


40满分——能研究我们的患者


36–39分——完全康复的患者


32–35分——轻度康复中患者


28–31分——轻度抑郁型患者


24–27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

大家的节奏天国


33分



Wii

NINTENDO
2011年7月21日 1~2人
音乐娱乐 全年龄

本作是继2006年推出的GBA《节奏天国》以及2008年NDS《节奏天国黄金版》以来的系列第3款作品，也是本系列初次登陆家用机平台，玩家可以在更大的屏幕上和朋友一起分享充满节奏的欢乐游戏氛围。

推荐人群：
- 音乐节奏类游戏爱好者；
- 喜欢休闲小游戏的人；
- 系列游戏FANS；
- 家庭聚会专用

任天堂一向都是以游戏性取胜，本作则是一个完美的证明，玩过前几作的玩家肯定会记得这款游戏的独特之处，用我朋友的话说“这就是一款音乐类的瓦里奥制造”，当然这种休闲小游戏肯定和主流硬派游戏不同，这两种游戏之间我认为也没有什么可比性，如果你是一个喜欢和朋友家人一起游戏的玩家，我保证这款游戏可以让你和你身边的人乐在其中。

音乐节奏类游戏里最喜欢的一款，本作更加强调双人配合，所以双人游戏里，一个人出现偏差从而导致相性过低的话，也会影响到最后的比分。怎么说呢，这作的互动感特别强，已经不记得最后一次跟着游戏画面摆动身体的我，在这款游戏中再次回忆起了随游戏摇摆的技能，而且欲罢不能、愈猛愈烈、不能停止……最后又加上了点头、摇晃脑袋的额外症状。

与朋友同乐的游戏，在Wii的末期恐怕也只能玩到这类游戏了。但是游戏性还是很高的，特别是游戏中的肌肉男那一段很是搞笑。游戏的难度做的也很有挑战。在北京这几天阴雨绵绵不宜出行的日子下，呆在电脑前时常不活动的大家，也都该通过这游戏适当的运动一下了。之后再去冲个澡，喝杯茶，看个电视，打桌麻将，通宵看个日剧……是不是有点扯远了？

创意感十足的一款游戏呢。出在Wii上或许是再合适不过了。NDS上的前作稍微玩过一点，充满了各种用于休闲娱乐的小游戏，给小孩子开发智力其实也是个不错的选择呢。这一作也是类似，虽然丧失了掌机的便携性，但是与家人朋友同乐的这一点，以及利用于体感游戏强身健体的这点都为其加分不少。不过终究是个小品级的游戏，实在难登大雅之堂呢。闲得没事用来解闷最适合了。

战国BASARA年代英雄


23分



PSP

CAPCOM
2011年7月21日 1人
动作 12岁以上

本作是2009年4月推出的《战国BASARA 战斗英雄》的续篇作品，继承前作的2对2组队对战玩法，并追加了新武将与新模式，以「空中战」为主要强化战斗系统，给玩家带来不同感觉的游戏体验。

推荐人群：
- BASARA系列玩家；
- 动作游戏爱好者；
- 喜欢日本战国的人；
- 想看到各种基情的人

本次游戏相比前作没多大进步，也没有家用机上砍草的爽快感，玩的时间久些BASARA系列一贯的短处就又显露出来了，那就是游戏的耐玩度，重复的东西实在是太多，即使选择不同的人物也会感到无聊，能把本作完美的肯定是神人，而本作大力宣传的空中战在我看来也没有什么新意，唯一算的上优点的就是可操作的角色很多，这点要比家用机厚道很多。

游戏的“质量”发生了翻天覆地的变化，从最初的一对多，发展到现在的一对一，真正显示出公平公正合理的六字方针，唯一不足的就是人物的出场时间拉得太长，致使小编们试玩的时候常常打着哈欠、皱着眉毛，显然不是对游戏不满，只是对游戏速度的过长显得有些力不从心，毕竟要玩的游戏太多了，品酒员好像都不是酒鬼，但我们偏偏又沉迷游戏，这事闹的。

完全坑哥的一作，虽然小紫并不喜欢玩此类游戏，但之前还本着尝试下的心态。之后在听取过宇多田等人的游戏感受后毅然决定不接触是正确的。游戏系统与前作没有一点的区别，游戏场景完全不变换，只是在一个场景内打来打去真不知道有什么意思，所谓的空中系统也没有之前宣传的那样有趣，只是在空中多停留几秒而已。如果不是纯FS的话，本作很难上手。

坑爹作再续。当年的战斗英雄就把我雷得外焦里嫩，没想到卡表你居然还敢再出续作，而且还丝毫没有改进啊喂！本作最大的优点想必就是人物够全了吧，作为声优阵容庞大、华丽丽的BASARA系列完全可以当作广播剧来看待。不过游戏方面则是坑爹到家，简陋的背景与战场舞台，少到只用一只手能数出来同屏人数，以及完全没营养的系统，和家用机版简直是天壤之别。要是两个能优缺互补下就好了。

英雄不再 红色地带


31分



PS3

MMV
2011年7月21日 1人
动作冒险 18岁以上

本游戏由须田刚一领军制作，玩家控制的是被美国暗杀者协会评定为全美排行第11名的杀手，为了要争取杀手排行榜榜首的荣耀，通过女主角希薇亚与众多排名更高的杀手们对决，目标直指排行榜的第一位。

推荐人群：
- 动作游戏爱好者；
- 玩过前几作的人；
- 暴力控；
- 18岁以上人士

虽然不是全新的游戏，但是转战神机的本作让人不得不赞一个！首先本作不仅仅是把Wii版的游戏搬到PS3，而是增加了很多全新的要素，比如BOSS挑战以及新的任务等等，另外需要注意的是本次的游戏尺度要比WII版还大，也就是说未成年的小盆友们不可以碰这款游戏哦！相反成年的玩家这次可就幸福了，本作将暴力及XX的要素发挥到了极致。

用各种表现方法来表达自己想要表达的东西，而不用顾忌手法，这就是全年龄游戏与限制级游戏最大的区别，可以放心大胆地去做，做的人会非常痛快，玩的人同样可以感受到制作者的用心，即使是在每一个细小的地方。抛去有争议的血腥部分先不谈，就整体来说，节奏明快、动作干脆利落脆，音效也不错，镜头角度和剧情拼接也非常专业，很有意思的一部游戏。

充满成人要素的本作同时配合爽快的打击感，支持PSMove挥舞如同《星球大战》中的光剑战斗十分激烈。驾驶飞车时的速度感也十足。在联网后挑战分数排名也做的很有意思，同时还会出现Wii中的五名头目可以挑战。附带的18X包中的内容很是不错，虽然真正是看不到什么的，但是擦边球的功夫已经是做的很不错了。总之本作很有诚意。

本作是第二次登录PS3平台了，之前一次和360版同时移植的时候，与360版相比PS3版的血腥程度有所收敛，导致当时的360版是18禁，而PS3版仅仅被评为17禁。这次为了一雪前耻终于又推出18禁版的廉价版。和上次移植相比加大了流血残忍镜头的比重，加入了系列第二作中的几个人物作为客串和MOVE体感操纵，并推出了全裸的特典以吸引眼球。可惜日语配音部分被取消了。着实令人残念。

くまの部屋



小熊专栏第十六期！在外面租上房子之后，每天开始要担心几点起床才不会迟到，下班之后几点去赶地铁不会被挤死，这上下班的路上必然是大汗淋漓，其实在这个社会里大多数人都是这样的状态，为了养活自己养活家人，每天庸庸碌碌的生活着，还有很多人从事着自己不喜欢的工作，身边都是自己不喜欢的人，没办法这社会不可能为谁改变，这样想想其实我算是一个很幸福的人了，虽然赚钱不多，虽然过几天又得回编辑部睡板凳，虽然很多东西想都不敢想，但是……至少我还有梦想，我还没有向这个社会屈服，也许几年后的自己也会变成他们中的一个，但是至少现在没有，现在的我还是一个乐天派的傻狗熊，攒钱买自己喜欢的游戏，看自己喜欢的动画，和自己喜欢的人在一起。哎？怎么一开始就扯到这种话题上了？这么严肃的东西还是等以后有机会再和大家探讨吧，我这个人不太喜欢在杂志上摆一些大道理教育人，但是这不代表我是个整天傻乐呵的笨狗熊！

上期专栏小熊再次冒着生命危险放肆了一次，不过因为杂志印厂方面出现些问题以至于我在写这期专栏的时候上期杂志还没有上市，所以也不知道读者朋友看到我的专栏有何反响，估计当大家看到众编辑脸上的笑脸男会大呼坑爹吧，但各位要清楚即使是这样纸咱可是抱着"豁出去了爱死不死"的心情把图贴上去的，另外猴子不是没遮脸吗？有一个能看到脸的你们就知足吧！这期专栏思前想后不知道应该在爆完编辑部众人之后写些什么，正好这几个月我手头又攒了不少好玩的东西想要推荐给各位读者，所以本期「くまの部屋」的主题是"新奇小玩意第二弹"。

●最近看到网上说一些电脑、游戏机因为周围环境的原因里面住满了小强，所以我不敢把自己任何一台PS3搬到编辑部，想来想去还是买一个二手的放在编辑部踏实些，这样的强迫症你们伤不起啊！

●貌似肥皂离开编辑部的消息慢慢在读者群里传开了，我失去了一位同甘共苦的好兄弟，现在的我只能祝福他下一站可以顺顺利利。

●柚子因为学业问题暂时不能买电软了，这没什么大不了的，我们会一直在家里等你回来的！

●最近编辑部感冒咳嗽的人不少，还好我比他们早一步就已经病过了，现在咱表示自己健康的很~

●在确认了《怪物猎人P3 HD版》中没有奖杯系统之后，我这个伪猎人决定还是不买这游戏了，毕竟年底之前要买的游戏太多，自己钱包压力太大了…

●赤银电脑里的东西多到放不下，现在1T的移动硬盘存满好几个了，我不太习惯把东西存在电脑里，时不时就得清理一下删些东西，现在笔记本500G的硬盘一半都还没占满，这也算是强迫症的一种。

●PSP这次的《战国BASARA》依旧坑爹，不过为了表示我对本系列游戏的支持，还是购入了游戏一张，就当是为CAPCOM做贡献吧……

●小沛前阵子把我的《忍者龙剑传Σ2》借回家玩了一天，通了一次下忍就给我拿回来了。喂喂，这游戏要玩高难度才有意思啊！！！

●听说WOW国服开85级什么什么大灾变了，我终于又看到了下班之后打WOW的菜汁。

●周六晚上在租住的地方看电视时突然眼前一黑，再排除了停电的可能之后发现是自己忘了交电费，可这大半夜的也买不到电，担心在房中憋死的小熊决定打车回编辑部睡一晚，这周末过得可真曲折…

●在白金数突破50之后我就没怎么玩过PS3，不知道第51个白金离我还有多远，其实咱是想在356M发售之前把356白了的，Z53Z那货我就不指望了。

电刑室手记



LED卡片灯

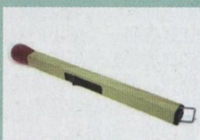


这个世界上很多创意都在那些看似不怎么起眼的地方，比如说这个小小的卡片，它小到差不多和你的银行卡一样，它小到可以随身装进口袋里，这么小的一个卡片究竟是干什么用的呢？照明！

这个卡片其实是一个LED的应急灯，设计师为了使其真正具有随身携带的应急功能，而把它设计成了现在大家看到的这个卡片的模样，当我们需要光亮的时候只要把卡片上灯泡模样的部分立起来即可，这样灯泡就会发光了。也许大家看图片认为灯泡部分是空心的，其实只是这部分的材质是透明的原因，并非什么东西都没有，而这个卡片应急灯用的是纽扣电池，一块电池使用寿命不会太久也不会太短，作为平时应急偶尔照个亮什么的还是很方便的，另外多买几个晚上放在屋子里面，关掉房间的灯，看着这些小东西散发出来的光亮其实也是一件很有情调的事情不是么？但是如果你是想用这东西当正常灯具使用那就算了，这东西的光亮着实一般，我倒是觉得这玩意儿就是用来营造气氛的，和那种烛光晚餐神马的很搭，如果你想要在自己的女朋友面前表现一下自己浪漫的一面，这东西或许可以帮忙哦~



火柴打火机



这是一件让人觉得是个冷笑话的物品，他可以让你时刻充满着幽默感，至于这幽默感是冷是热那就不关我的事了，另外本物品只针对吸烟的人使用，这里我要学习卷烟厂提醒各位吸烟的读者：吸烟有害健康！（其实这个小东西不抽烟的人也能买一个玩玩）

吸烟的人喜欢用什么打火机呢？普通人会用那种饭馆赠送的一次性打火机，有点身份的会用一些类似Zippo或者其他我这种不抽烟的人都没见过甚至没听说过的高级货，但是我现在要说的这东西大家肯定眼熟，那就是火柴！而此火柴非彼火柴是也。当你拿出一根火柴点烟的时候，当别人对你那根破火柴都不屑一顾的时候，你手中的这根火柴居然自己着了，不用任何摩擦就自燃了，这时候别人才发现你手中拿的这玩意儿并不是什么火柴，而是一个打火机……好吧，我承认这确实很冷，但是在如今这社会中偶尔弄个冷笑话来缓解一下生活中的压力也是件不错的事情，火柴打火机，冷笑话专用产品！最后我在墨迹一句，为了你和你身边的人，请不要吸食烟草，谢谢！



iphone 4长焦镜头



现在手机中的街机是什么？没错就是爱疯4，有人说这东西是有钱人用的，如果是这样的话那我只能感慨着社会上还是有钱人多啊，出去溜个弯看见十个打电话的里面得有九个用的是这手机，这让我用SHARP的人情何以堪！鉴于现在如此之多的人使用这款手机，我来给大家推荐一款神奇，有了它咱们那数码相机神马的就可以放进柜子里面吃灰了~

这款专门为iphone 4设计的长焦镜头可以说携带非常方便，可以放进随身的包包里，需要的时候拿出来，稍微组装一下就可以使用了，而且这次的镜头可以实现高达八倍光学变焦，轻松捕捉远处的景物，非常适合那些经常出去旅游喜欢摄影的朋友，而且这镜头套装中还包含着一个迷你三脚架，可以固定手机进行拍摄，铝合金材质的三脚架可伸缩设计，相当精致。如果你使用的手机正是iphone 4，那么这款商品绝对适合您，镜头不用时可以从外壳上旋下，外壳平时可以装在iphone 4上，这个外壳是磨砂材质制作的，这要比市面上那些山寨的iphone 4周边保护套高档多了。



武士刀雨伞



其实这东西现在介绍显得有些过时，因为我在一年多以前就已经买了一把耍了，还使得编辑部众人跟风购买，不过好的创意在什么时候都不会过时，现在我就把这雨伞推荐给各位！

这是一把看上去和日本武士刀没什么区别的东西，但是其实它的真面目是一把雨伞，看到这武士刀的外表我们就应该猜到这把雨伞最早源于日本，而后流入了非常哈日的台湾地区，最后进入到了我们大陆地区。雨伞的把手处模仿日本武士刀刀柄的样子制作，而伞身自带着一个伞套，把这个套子套上之后整个雨伞真的和一把日本武士刀一样，记得我拿着这玩意走在街上想打的都没人载我，我就那么像打劫的人吗？貌似这中雨伞原版的非常贵，大概在500左右的样子，但是我们万能的大陆自行出品的只需要几十元即可，我买的那把雨伞还非常大，两个人撑一把雨伞绰绰有余，但小沛他们跟风买的那几把伞就比我的要小上很多，究竟是什么原因我也不太清楚，估计是出自不同的山寨厂吧……

如果读者中有喜欢这把雨伞的朋友可以去网上找找，虽然已经是去年的东西但是现在肯定还是能找得到的，最后在这里我要提醒大家拿着这东西坐地铁神马的可要和人家安检人员解释清楚，不然小心人家把你当恐怖分子抓起来，那样就太给我们这些武士就太丢面子了！

红外线吉他



这个看似很奇怪的东西究竟是什么呢？折断了的吉他头？NONONO~这小玩意儿可有意思了，就请大家听我慢慢道来……

这个吉他名字是“空气红外线吉他”，从名字中我们可以发现这东西和空气以及红外线有关，我在官方介绍这东西的地方截取一段介绍给大家看看：“空气吉他最初是一种人们模仿吉他手演奏的空想活动，表演者虽然两手空空，但是配合着现场音乐用手指弹拨着空气，尽力模仿吉他手演奏真吉他的样子，空气吉他设计者从这项有趣的活动中受到启发，设计了这款只有琴头的吉他。琴头部分有七个吉他和弦（A-G）选择按钮，侧面设置了四个变调按钮，可以调出七和弦、升半音、降半音等效果。在手柄的后半端有一个红外发射接收器，能向琴身应在的位置发出一条红外线，长度大约是30厘米，按住吉他和旋键，只需以弹奏吉它的方式隔断红外线，内置的扬声器会发出声音，拟真度非常高。”怎么样？这个东西很神奇吧！反正我和小沛对这玩意儿都很有兴趣，只是现在不知道这红外线对人体有没有什么伤害之类的，不过在咱们中国这点小事即使有伤害又能怎样？咱们可是一边吃着地沟油一边喝着化学添加剂长大的，貌似又扯远了，最近总犯这破毛病，大家无视即可。但这个空气吉他真的很有意思，喜欢搞些无厘头的人多多留意，说不定它可以让你更加无厘头……

全球同用插头



之前介绍了一堆好玩的充满创意的东西，但是其中娱乐的成分更多一些，接下来我要推荐给各位的这件小玩意儿则突出的是实用性，这是一款走到世界任何一个地方都可以用的插头转换器，当然我说的这个“世界任何一个地方”中不包括没有电的地方，大家就不要来找我的茬了，谢谢合作。

经常出差需要在世界各地飞来飞去的朋友肯定遇到过这个问题，插口不通用！虽然在下榻的酒店也许可以找到转换器之类的东西，但是这样实在是太麻烦，何不随身带上这么一个小家伙，它兼容了世界上几乎所有国家的所有插口，一下子解决了插口不通用的这一问题，而且它本身体积很小，装进你出行的包包中也不会占用太大的空间，这件商品只针对需要出国的朋友，暂时没打算出去的人就不用考虑了，毕竟国内无非就是那几种插口，根本不会在这个问题上产生什么分歧。

最后提醒一下对这东西有兴趣的朋友，使用之前要看清楚说明书的具体要求，据我所知这东西好像没有变压的功能，如果不适用于你需要接电的物品千万不要使用，这小玩意儿没多少钱，不要因为它把您贵重的物品烧掉了，那就太得不偿失了，当然这只是一个小建议，我想没有多少东西电压会在110~240之外的，应该说这东西还是很好的，经常出国的朋友不来一个吗？

迷你小铲车



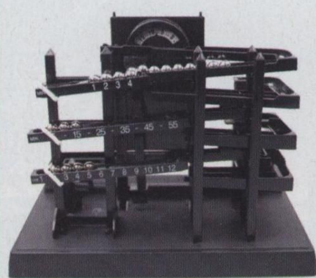


干我们这行的，成天坐在电脑前面动动脑子动动手指头，时间久了肚子上的肉多了不说，人都变得懒了，既然已经懒了那我就给大家推荐一个让你可以更懒的小玩意吧，这东西可以帮你把桌子上离你距离稍微远一些的东西搬过来，还不用求助于别人，真的是连PP都不想挪一下的懒人居家旅行、杀人放火的必备良品……

这个小铲车和一般的遥控汽车没什么太大的区别，唯一不同的就是它是一辆铲车（废话），既然是铲车那么它的职责肯定就是搬运货物了，但是因为这个铲车体积问题，它只能搬运一些小件物品，比如说遥控器或者手机之类的，如果你需要的东西就在那里放着，可是自己却是在懒得过去拿，那么就用遥控器控制这辆小铲车去帮你搬运货物吧，既方便又有趣何乐而不为呢？最关键的是这个遥控小铲车的价格非常便宜，不会超过百元，懒得要死的你还考虑什么呢？赶紧买一个回来以后肯定用的着。（总感觉自己说这话很欠扁）

话说有人问我人真的能懒到这种地步吗？稍微动一下拿个东西应该问题不大吧！我要告诉你的是：不管你信不信人有没有这么懒，反正我是信了……这个句式你看着眼熟？说什么呢！我才没有模仿什么XX部的新闻发言人之类的奇怪生物，你们可不要乱说，小熊我可是一名奉公守法的好党员！（在这里说这些东西真的大丈夫吗？大丈夫！萌大奶！）

小钢珠钟表



时间如流沙，稍纵即逝。时间究竟是一个什么概念？这种模糊抽象的东西是怎么得来的？人们总是感慨时间过得好快，转眼又是一年，现在的你是否是一个懂得珍惜时间，有效利用自己时间的人呢？接下来小熊为大家介绍的是一款让人们可以清楚的看到时间正在一秒一秒从自己面前溜走的时钟。

这款钟表看上去类似一个上个世纪的机械产物，上面有着细细的沟槽以及非常多的小钢珠，可是丝毫看不出这东西哪里是一个钟表，但是你仔细观察一下就会发下，这真的是一个钟表，上面的小钢珠跑一圈的时间正好是一分钟，一秒不多一秒不少，外侧的三排沟槽则代表了小时和分钟，刚开始也许大家还看不太懂，但是时间久了熟悉了这款钟表之后，我们就可以从中读取到现在的准确时间了，看着小钢珠一个接着一个的滑落，时间也在一分一秒的溜走，大家可不要一直盯着这东西看而忘记了手头的工作，时间就是金钱啊！也许现在的年轻人对时间没什么概念，但是万不可在老了的时候才开始感慨自己浪费时间之类的事情，这世界上唯一没有卖的东西就是后悔药，千万不要让自己在将来后悔，怎么我又开始扯到别的东西上了……话说这款钟表原版价格不菲，不知道万能的中国山寨厂商有没有开始染指这玩意儿，那么到这里本期小熊的专栏就算全部结束了，细心的读者应该发现我的这期专栏有些变化，比如说底图还有电刑室手记部分的样式等等，这些都得益于我家的傻驯鹿，这些都是她帮我弄的，这也算是小熊专栏的第一次改版吧，整体风格偏向可爱风，我个人还是非常喜欢的，也希望各位能够喜欢改版之后的样式，如果各位对于我的专栏有什么意见可以给我来信，小熊在这里期待着大家的来信哦，那么这期专栏就到这里，让我们在下期「くまの部屋」中再见吧……

とある赤銀の偽紅魔館
スカーレット

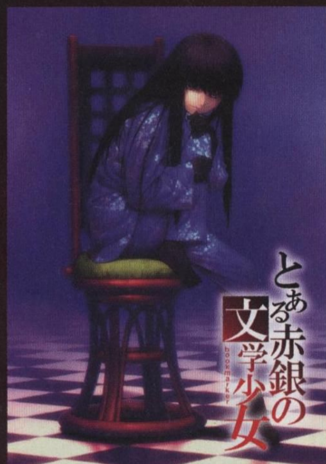


大家好，我是赤银。这两天不经意间看到了自己两年前写的日志，不禁感叹人果然不是简单就能改变的生物呢。该说是江山易改本性难移？又或者说如我这般固执坚持自己世界观的人才是少数派呢？嘛，不过比起那时还在大学的象牙塔里苦逼纠结的自己来说，现在的我却是要幸福不少了吧。在这里把某银当时日志里面填过的一份问卷分享给大家。据说根据人们在不同时期对问卷的不同回答，可以看出此人在这段时间内的成长。各位读者不如自己回答一下将答案写下来，等过些时日再来回头看看过去的自己，究竟是有所成长了？又或是止步不前呢。本期字数超标红模分馆暂停一期。可怜我已经拼好的OOR和PG强自只有下期上了。

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：某赤银的红魔馆vol.25		2011年8月X日	
	伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
	铜版纸	人数无限制	2Page	异常的20岁

普鲁斯特问卷

1.你认为最完美的快乐是怎样的？
2.你最希望拥有哪种才华？
3.你最恐惧的是什么？
4.你目前的心境怎样？
5.还在世的人中你最钦佩的是谁？
6.你认为自己最伟大的成就是什么？
7.你自己的哪个特点让你最觉得痛恨？
8.你最喜欢的旅行是哪一次？
9.你最痛恨别人的什么特点？
10.你最珍惜的财产是什么？
11.你最奢侈的是什么？
12.你认为程度最浅的痛苦是什么？
13.你认为哪种美德是被过高的评估的？
14.你最喜欢的职业是什么？
15.你对自己的外表哪一点不满意？
16.你最后悔的事情是什么？
17.还在世的人中你最鄙视的是谁？
18.你最喜欢男性身上的什么品质？
19.你使用过的最多的单词或者是词语是什么？
20.你最喜欢女性身上的什么品质？
21.你最伤痛的事是什么？
22.你最看重朋友的什么特点？
23.你这一生中最爱的人或东西是什么？
24.你希望以什么样的方式死去？
25.何时何地让你感觉到最快乐？
26.如果你可以改变你的家庭中的一件事，那会是什么？
27.如果你能选择的话，你希望让什么重现？
28.你的座右铭是什么？



之前我们介绍过动画、游戏、漫画、音乐，不知大家是否对某银的推荐感兴趣呢？但愿，我的这些胡乱唠叨，能为大家与名作的邂逅能有些许的助益吧。那么这次就让我们继续填补一下领域上的空缺，谈一谈小说好了。

这次我们的主题是某奇幻小说《DDD》=Decoration Disorder Disconnection，直译过来就是“装饰 障碍 切断”的意思。本作是TYPE-MOON的著名脚本作家，《月姬》、《Fate》等经典名作的生父奈须蘑菇于2004年开始在讲谈社关联杂志上连载的传奇小说。文中讲述了一个个围绕着名为“恶魔凭依”的精神疾病发生的各种离奇而又纠结的故事。没有左臂、每到晚上就会失去白天记忆的白发主角石杖所在，与双手双脚穿着漆黑假肢的地下室恶魔女主角（大雾）迦辽海江二人所展开的除魔剧。继承奈须作品一贯的深刻复杂的世界观和说理性（？），故事的精彩程度和人物的刻画着实令人侧目。相信看后一定不会令你失望的！可惜本作第3卷跳票已经接近4年了，《凉宫春日的惊愕》都出了。奈须大神您了是否也该来填坑了呢？（虽然年初发表了篇番外吧，我们要正篇啊，教练！）

名人名言

真正恐怖的人，是那些对于过去的一切的积累和未来都毫不顾虑，只看中“眼前”的家伙啊。

——迦辽海江

人类是靠神经的微弱电流在活动，而感情不过是一种化学反应罢了。不过这样的话，感情越强烈那电流也会越强吧？当遇到深刻的绝望、刻骨的痛苦之时，体内想必会有闪电在奔驰呢。真是诗意啊，人类。

——迦辽海江

因为无垢就认为美是种错误的认知呢。我的世界仅有这里。不知任何肮脏、丑陋的干净。这并不能称为美，仅仅是虚无而已。

——迦辽海江

人的性能自出生的时候就已经决定了。能从弱者变成强者的人不可能存在。什么？你说那些通过付出血的努力最终成功的人？不要搞错了，他们不过是能将那种事变为现实的强者而已。你应该也知道，人类才不是那种随随便便就能改变的生物了。

——石杖所在

人们正因为不平等所以才是平等的。所谓平衡并非平均化，而是高层与底层的合理分配。只有弱者才会梦想着天平似的共产主义吧。

——石杖所在

那些无故没有被爱的人、被社会所迫害的人们从根本上丧失了自身的价值。因为没人爱、没有归宿自然不会认为自身有任何的价值，由此而将一生卑屈的活下去。这种缺陷将是个人永远无法弥补的。——而解决方法只有一个。既然自己找不到自身的价值，那么就必须有人能够认同你的价值。你所需要的不是自信，而是一个需要你的人。用你的余生去寻找吧。你应该为此而活下去。

——Mr.浪漫（贯井医师）

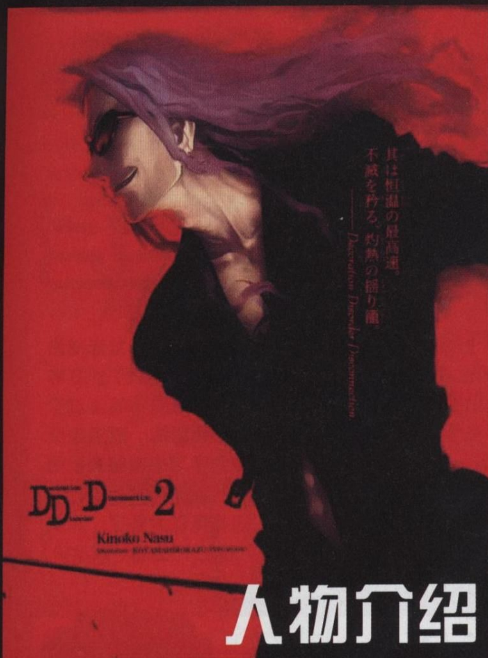
关键词

Agonist异常症： 简称A异常症，精神病的一种。又称受体冲突（Receptor Clash），也就是通俗所称的“恶魔凭依”。Agonist意为受体刺激剂，它是一种通过刺激神经元受体起到类似神经毒素作用的药物。主要的症状是由于神经传导物质的异常分泌，造成类似受体刺激剂的效果，对神经元受体引起了毁灭性的冲击。起因是神经元受体试图平复激烈的感情动荡。发病之后身体的一部分将成为“患部”，由此产的全新生物能力，被称为“新部”。

被判定为A异常症的患者在被国家保护后，会被收容到奥里加纪念医院。A异常症可以通过血液检查发现。最初的发病者发现是在故事时间的大概二十年前，在2003年当时发现例仅限于东日本，总数共5000人（病原体的总数是5000）。

奥里加纪念医院： 位于N县的郊外，A异常症确认后十年后建造的专门治疗A异常症患者的国立隔离医院，集聚了全日本的A异常症患者。一旦进入医院除非痊愈无法出院。医院全体被墙所包围，出入只能依靠直升飞机。分为A栋到D栋，分别收纳症状从轻到重的患者，患者只允许在相邻的病栋之间活动。病人出院后依然会在严格的监视下过着半自由地生活。





人物介绍

石杖所在

生于1984年。石杖火鉈的哥哥。2003年2月进入奥里加纪念医院A栋，2004年8月出院。曾经是大学生，现在休学中。A异常症检查结果是阴性，但是却受到和A异常患者同等的待遇。担当监察官是户马的。每到夜里就会失去白天发生事的记忆，因此重要的事项都记在笔记本中。2003年火鉈事件中失去左臂的同时头发变成全白，并且在那之后丧失了人类感觉威胁的能力。而这并非指不会感到害怕，而是感到恐怖的同时并不会因此止步不前而回避危机，因而时常做出无谋的举动。由于左臂被妹妹火鉈吃掉，佩戴普通假肢会产生异常的拒绝反应，经户马的的介绍来的持有特殊假肢的迦辽海江处，进行帮其拆卸假肢的打工。



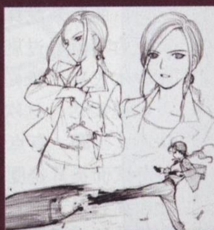
由于户马的关系，常常卷入A异常症患者引发的事件当中，而每每都借助海江的黑色假肢解决问题。而海江借给他的假肢则是只有对憎恶的感情发生反应变成手臂形状的盲目的黑犬，被所在称为"憎恶酱"。对A异常症患者使用假肢之后会吞噬掉其体内的病原体，被海江戏称为"除魔"。到目前为止所在已经进行了3次除魔活动。

迦辽海江



所在打工的雇主。面貌清纯可怜有着一头如丝般漆黑长发以及诱人深邃的银色双眸的美少女……一样的少年。没错，少年！住在支仓市郊外森林水库下面的地下室里。外貌14、5岁的样子。没有四肢，双手双脚佩戴着四种感情具象化的黑色假肢（左臂是憎恶，右臂是欢喜，右脚是悲哀，左脚未知）。似乎是有钱人家的富N代少爷，有着一生不用发愁的高额资产。对A异常症患者事件表示很感兴趣，将自己的假肢借予所在用以解决事件。与外貌不相符的抖S毒舌腹黑美少年，时常吐露一些愤世嫉俗而又孤高奇葩的言论，通称"地下室的恶魔"。

户马的



女，生于1976年。公安特务课的监察医兼监察官，阶级是警部补。同时兼任奥里加纪念医院保安管理局特别顾问，事实上在支仓市警方没有能够违抗她的人物存在。担当负责指挥镇压各种与A异常症相关的事件。性格是喜欢欺负所在之流弱小人物的抖S。善于使用各种枪械的女强人（武力方面）。在石杖家火鉈事件中，分毫无伤将其逼入绝境。不过似乎对海江有所苦手。

由于名字发音toma mato类似英语的tomato，暗地里被所在称为"哭泣的孩子见了她都会心肌梗死的番茄大姐"。

石杖火鉈

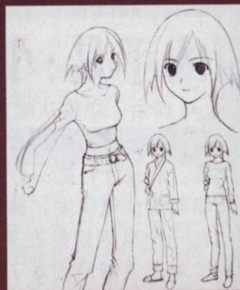


1988年2月14日出生，比石杖所在小四岁的妹妹，A异常症患者，症状是身体机能全面强化，并且能使受过一次的伤害不会第二次有效（圣斗士啊喂），可以说是时刻在向着不死身进化着。虽然名字看起来很男人，不过读音却是kanata（和"彼方"相同）。黑长直。最初出场时是可爱的婚礼服loli，奥里加入院两年后成长为身材惊人的绝世美女。2003年2月的火鉈事件中，吃掉了哥哥所在的左臂，意图杀害之时被户马的发现，一番激战之后被捕。十二分的不擅长使用道具，与户马的战斗中将手边的东西全部用来投掷攻击，却被全数闪开，身中数弹之后却依然体力毫无减弱，最后被所在偷袭用球棒击倒，因此对所在心存恨意表示出院后要首先去杀他。事后进入奥里加纪念医院D栋，由于输给户马的一事认识到自己力量的不足，



两年间在D栋不断锻炼。2005年2月，趁奥里加医院内发生暴乱之际，将D栋的患者全灭后（部分未杀死）将医院封锁的大门一拳打烂，堂堂正正从奥里加医院正门脱走。

久织卷菜



久织伸也的姐姐，A异常症患者。新部是脸部的皮肤神经和肌肉纤维，能够根据自己的想法自由改变表情。2001年1月将双亲杀害，并假装被害者坠楼，企图将弟弟设计成犯人。被送往医院之时发现A异常症阳性反应进入了奥里加纪念医院C栋。入院中与石杖兄妹相识。2004年初出院。由于坠楼受伤的影响而手术切断了右臂，成为了和所在成对的单臂。自幼习得了经过详细观察对方后行为、印象、气氛完全模仿他人的能力，某种意义上讲是一种天才。由于幼时的心理阴影，不模仿他人的话便无法活下去。曾经复制过弟弟伸也和石杖所在。出院后模仿所在的途中与迦辽海江相识，淡淡爱上"他"的同时对他的地下室抱有一种憧憬。目前最多能够在3种人格之间随意切换，并在持续成长中。

日守秋星

A异常症患者，被称为"不死身的吸血鬼"的最有名的恶魔凭依者，也是恶魔凭依中作为连续杀人鬼而被通缉追捕时间最长的一人。目前仍在逃中。特征是全年中都穿着黑色长身夹克，戴着黑色反光墨镜。身材高大，长相不似日本人，有着鲨鱼一般错乱排布的牙齿，以及墨镜下不易发现地没有黑眼珠。在SvsS事件中与所在结识，称所在为"所在老师"，而所在也知道他通缉杀人犯的身份，但是由于没能力阻止他同时也嫌麻烦懒得管闲事就当做不知道了。对于自身"不死身的吸血鬼"这一异名感觉过于普通而并不喜欢，在所在的参谋下决定自称为"灼热的摇篮"。性格非常自来熟加旁若无人自说自话不顾他人感受，头脑不是很灵光，并且残忍冷酷，对杀人感到快感。但是！战斗起来真的超帅、超酷、超爽快的一个家伙。新部是全身身体能力提高，大概有正常成人男性的3~5倍的出力。不过最强的是他脑中随时设想将自己处于最坏可能性的极限状态，从而将肉体·精神处于极限活跃的状态，随时可以以最高速度进行活动，因此敌方的陷阱和奇袭之类的手段在他面前全部无法奏效。借此而多次从必死的险境中全身而退。常用的武器是超长的特制桩子，而被他用桩子刺死的人伤口都不会出血，这正是他"吸血鬼"异名的来历（实际上是因为他的能力？或是桩子的特效，被桩子刺中的人会起火）。曾杀过相当多的人，包括阻碍自己的人和各种恶魔凭依患者。和久织卷菜相识，二人曾经战斗过，不过现在靠卷菜获得其他恶魔凭依患者的资料。自称"对三次元的女人没兴趣"，不过似乎是由于对某个女人强烈的感情所至。绝对的里主角。



贯井末早

石杖所在高中时代的后辈，性格开朗少根筋，富家的天然大小姐。曾任棒球部的经理。

想吃就吃，想买就买，忠实于自己欲望的类型。在所在出院之后依然如往常一般的对待他，虽然经常表露出对所在的好感，不过完全没有被当回事。时常更换手机，梦想是用手机做成机器人。别名"移动凶兆"，而所在则称其为"最强老好人"、"快活外星人"等。三人组另外一人见左图。



电软刑侦室

本期光盘附赠汤米漫画制作全过程！



自从悟空打败大魔王短笛拯救世界已经过去了十好几年，虽然那边的故事已经结束，而立志成为超人的少年却还像雨后春笋般层出不穷，人山人海的上海就有这么一位……（镜头慢慢拉远）。立志成为超人、拯救世界的汤米侠，已经和耐心训练（小编乱入：啊咧？感觉怪怪的）他的小编度过了5期杂志将近3个月的时间，既然是拯救世界，就要先学吸引眼球，比如超人，吃颗话梅、躲进电话亭都成为大家耳熟能详的癖好，而汤米侠也不甘示弱，在305期这个当口儿，努力学习小编特有技能"刀笔刀"的同时，也在慢慢孕育着属于自己的特殊技能，相信假以时日，一定可以拥有属于自己的技能，加油汤米侠！最后一句，你的厚眼镜记得擦，影响美观和视力是小事，拖稿可就大条了。本次使用的小编生日为虚构，请勿认真。

□插画／汤米 □编辑／蔬菜汁

凶手是：看不出来／宇多田



理由：小沛本人的话就一句——"对星座占卜一无所知"。蔬菜汁补充：为什么小沛这次只说了这么短的话就结束了呢？因为他发现上次因为上了蔬菜汁的当，写了很多文字，但其实都是在为蔬菜汁的专栏凑字数，所以这次他果断留下了这几个字就跑掉了。虽然一开始他说不知道、实在看不出来，可是后来我缠着他让他死活说一个人名，他就敷衍地说了宇多田这个名字，宇多田你到底有多不堪啊，光是靠第一印象就让小沛把你当凶手了。

凶手是：小紫／赤银



理由：应该从嘴里的那张纸入手，那么不是小紫（纸的谐音）就是白羊座的赤银。蔬菜汁补充：为什么这次大家的解说都普遍比较少呢，除了不甘心填字之外还有一个原因就是在周一的时候，给大家看了本次漫画的剧本了，而且剧本上还有这次占卜事件的答案，所以很多人都是在知道答案的情况下被问谁是凶手的。不过赤银这家伙还是比较聪明的，从他和望月命同学联太鼓被称作触手男的情况也可以看出，在现役小编中，不论头脑还是手指的灵活度都居首位，他又多了一个外号——触手男赤银。

凶手是：汤米／小紫



理由：菜汁这个猥琐大叔肯定看人家汤米要用水晶球摆地摊赚钱起了邪心，想偷人家的水晶球，被汤米发现直接弄死了。啊！不对！！！犯人是小紫！现场有搏斗的痕迹，嘴里的纸是小紫书里的！蔬菜汁补充：宇多田这次是认真看过漫画后做出的结论，而且这家伙是因为隔壁美编屋子里的空调强力，为了吹空调而错过了看剧本才成为编辑部里唯一一个不知道真相的家伙的。甭管猜对猜错，但这次绝对是用脑子去猜了，所以为付出劳动的宇多田报以诚挚的慰问，最后要说的是，下次公布答案的时候我们一起来嘲笑他吧哇卡卡卡卡。

凶手是：赤银



理由：太简单了，对有着外号名侦探"真蔬菜柯南"的我来说真的是小菜一碟……额，好吧，其实因为早就看过剧本了，剧本上都有写谁是凶手，所以根本没有想就知道是赤银，剧透害死人啊啊啊啊啊。不过说实话，这次的推理判断确实比较难，或者说有点像考试出题，有点偏，让我想起了那久违的青葱时代，为了考试而抓耳挠腮的日日夜夜，因为寝室关灯而不得不搬着板凳到楼道里看书，结果虽然整本参考书都看了，但是出题老师偏偏是个美特斯邦威的粉丝（友情提示：不走寻常路），结果闹不住啊，考试考得一塌糊涂。希望汤老师下次的漫画推理降低难度，让我等俗人也有一展身手和眼力的机会。

凶手是：不知道



理由：小紫认为这期蔬菜汁又被谋杀（或自杀）真是纠结啊，更纠结的是小紫完全看不出来到底谁才是真正的凶手。额……各位聪明的读者想复活菜汁吗？或是想在下期继续看到他被杀？那么请找出凶手，让这个故事继续吧。阿门~蔬菜汁补充：这期大家写的理由明显比较少，所以在这种没有办法的情况下，我的凑字光环又不知不觉启动了，小紫是根本懒得写+没认真看，因为我发现他居然喜欢看一国产电视剧，还是特假特肉的那种，不知道大家听了这个揭发以后心有何感，我们一起来鄙视他吧。

后序

感谢大家购买第305期杂志，并支持电软原创漫画！所以，以后也要"再来一本啊少年！"这是我们的约定~

下面是读者来信时间——"我有写回函卡，对于漫画栏目相当喜欢，中国的漫画市场有些粗滥了，《知音漫客》一类的我都不屑……但你们短篇效果不错，剧本扯淡的也还可以，要有漫画首先要有剧本，毫不相关的游戏人物其实可以编成小故事，可以让读者提供剧本（小编乱入：已经在做），DR侠给了我一些灵感，咱们可以走超级英雄模式的，可以搞一个月一篇的连载也可以搞短篇（如DR侠VS菜汁）小型爆笑打斗的漫画。千万别搞四格，那已经OUT了，不知道你们业界是否知道《游戏日》（小编乱入：很熟，也比较喜欢）攻略漫画是个不错的创意，但看起来目前不适合，不过可以搞主题漫画，每期重头游戏攻略后边放一个小短篇"——江西贵溪读者曹越，感谢曹越同学的来信，你的意见我们有认真考虑，漫画攻略的任务太重了，不过确实是一个好点子！

欢迎大家写意见过来，邮箱：85711797@qq.com

"我们从未放弃、我们一直在努力！"

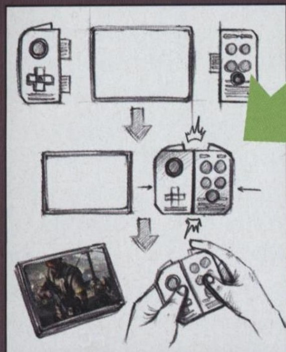


汤米手机

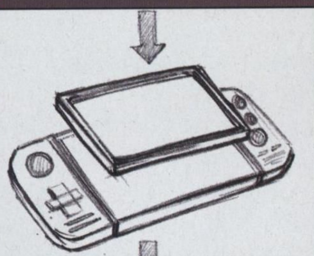
最近做了个怪梦，梦中的我在城市街头买到一台神奇掌机，这台掌机的具体使用方式是这样的：



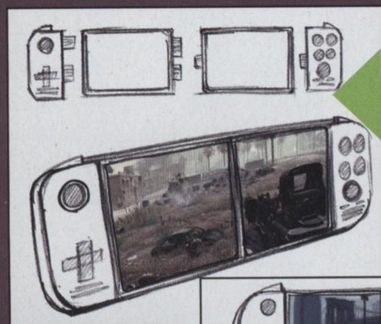
●一般形态下，就像是一台普通PSP，没有任何奇妙之处。



●掌机两侧的手柄操作部分可以拆卸并另外组合，形成类似家用机模式的操作形式。



●如果你再购买一个单纯的机体部分，则可以与原来的机器机体部分叠加，叠加的好处有二：1.机器的性能提升一倍，运算速度提升，画面可以调节到高质量模式。2.可以利用第二台机器的屏幕，实现背后触摸操作功能。



●还没完呢。这第二个机体不仅可以叠加排列，还可以平行排列，平行排列后，就可以实现更加强大的宽屏幕效果！或者非常少见的方画面效果！完全自由组合！



●终极形态！整个机器极限支持3X3多达9机体的排列方式，达到21寸显示器效果！完全媲美家用机画面效果的完美游戏体验！

梦中的我激动万分，在梦中已经打起了小算盘，嗯，先买1台，体验过之后，可以选择购买第2台机体，直到最后被忽悠至购买第9台机体，达到终极变形形态！这是一件多么有升级快感的硬件设施啊！不知道未来会不会有这样神奇的掌机呢！



日志 ~大航海~

7月

2011年7月15日

因为之前汤米侠帮小紫画了最新的形象，作为礼尚往来，我把广西柳江谭磊寄给汤米的表扬信抄录给他，以资鼓励。不过这小子没言语，不说话我也能想象出你隔着厚厚的眼镜片猥琐偷笑的样子。

2011年7月18日

周一，汤米侠一大早儿就发来了最新漫画的剧本，另外还说了一些不上档次的炫耀周末玩得很欢乐那样的话，最后撇下一句“有空看一眼，没什么问题我就继续画了”这样的狠话，这样的外交照会根本就是形同虚设吧喂，我只好装作仔细看了剧本的样子，说“啊，剧本没问题真棒”来敷衍他，因为这次要用到大家的生日，所以跟每个人确认了生日，但是担心被坏银利用，所以稍作了改动发给了汤米侠，费了好大劲。

2011年7月20日

早上，汤米侠很认真地询问我稿费为毛还没到，大条了，我满头大汗地从这屋跑到内屋，给他确认，原来这次的稿费真的晚打了20天，公司的速度真快赶上蜗牛了，我一边替汤米侠抱不平一边耐心安抚这个准备以后拯救世界现在却为稿费闹心、戴着眼镜视力不好的小伙子，总之是说了一堆“稿费的事情我们给你时刻铭记于心”、“您就请好儿吧”之类的话，然后我和他聊起了他比较喜欢的游戏魔兽世界，趁机把话题岔开。蔬菜汁的外交能力+50，眼力界儿+50。

2011年7月20日中午

中午，把浙江读者“空末年”的文字发给汤米侠，请他配一幅插画，这个以后要拯救世界、戴着厚厚的眼镜的汤米侠，再次提到了稿费，我果断走出门外，本着为人民服务的精神找会计理论了一下（伪），他说打了，于是把这个消息告诉给汤米侠。他似乎很不满地打开了“您好，我现在有事不在，一会再和您联系”的自动回复，我也不甘示弱，打开了自主研发的“忙，稍后回复”的自动回复，他的最后一句留言依然是炫耀，“周末去看变形金刚！”（潜台词是：苦逼编辑看不了！气死你气死你气死你！）你还真是幼稚，谁会为这种无聊的事情生气啊！【咬牙】+【一拳轰墙】

2011年7月22日

这是一个值得纪念的日子，在我的印象里，那个自称要拯救世界、但其实总是催稿费的戴厚厚眼镜的家伙，居然在漫画线稿之外，还附送了本次漫画的全程制作视频，放在305期光盘中，喜欢画漫画的河北望月命安闲铃、贵州曹越、山东口袋飞仔、广东黄龙等小盆友，你们有福了。之后我们再次谈到了这次漫画需要的小编生日，基本都是汤米侠自己编的，因为他说是漫画需要，我费了老鼻子劲、厚着脸皮问的小编生日啊啊啊啊！

2011年7月27日

虽然已经到了默认交稿子的周三，但是不管是闯家的插画，还是专栏的手札、插画和漫画都杳无音讯，煎熬就这样继续着，最要命的是又不敢去催他，因为那样的话会不会打断汤米侠的思路啊，万一他正在灵感迸发“狂画中”呢，所以还是再等等吧，要是明天还没消息就发个消息问一下。加油啊，汤米侠。

小紫各种站

——游戏与现实的各种说

今天和大家来谈谈游戏生活中的一些小事件

依旧不变的问候，各位大家好~这一段时间以来小紫我在网上看到了不少的建议，再此先谢谢各位读者。这一期之所以叫做“各种说”自然也与网上的建议有关，大意如“写东西要多加入自己的观点等等”。既然大家想看到这样的东西那小紫这期就试着写写，不知大家能否满意呢？



和尚与游戏

就在不久之前一段名字叫《死宅们，在大师的面前缠斗吧》的视频疯传于网络，视频中XX法师对于游戏说出了佛法中的观点。也就是玩游戏的人、制作游戏的人、买游戏的人，只要是有一点参与的人，都会下地狱。特别是所谓的“杀人游戏”，也就是游戏中有杀戮的情节的游戏，玩和做这样游戏的人下地狱还不止还要堕入畜生道去赎罪再轮回。放眼看去现在或是以前的游戏除了《乒乓》之类的运动游戏外，大多游戏还是有着杀存在的。不论是杀《FF》中的动物，还是《生化危机》中的丧尸，或者是战争游戏中的敌人。只要是杀掉NPC之类的就是有罪，想想当年在中国风靡一时的CS，群众表示压力很大啊~~再想想《无双》类游戏的如日中天原来在不觉中我们玩家已然是有罪的，还好小紫我不玩无双，看来自己可以省点事不用先到什么“动物道”直接下地狱了。这可是好让人无语的一件事啊，想想平时玩游戏时没有大环境的优良条件这个可以慢慢来，在家长们的眼皮子地下顶风作案时只要学习成绩不被影响也可以安心游戏。每一天都会从不同的地方飘来各种反对游戏动漫的声音，这些我们玩家都忍了，这回可到是好连佛祖都要管上我们玩游戏了，更何况在小紫在看来这个所谓的讲佛之人恐怕还不能代表佛来讲话吧。小紫我不得不罗嗦两句了游戏是带给人们快乐的东西，难道追求快乐的生活也有错吗?

对于这位佛的传教大家应该都能分的清才是，那么对于自己呢？看到网上的几个问题最近越来越频繁的出现，小紫就一一来说说看。有人在问现在在次时代中游戏的快乐哪里去了？有一天在公交车上看见两个小孩子在玩GBA，不知道是什么游戏，两个孩子玩得非常高兴，一边玩着一边笑着讨论，小紫突然有种莫名的感动。不知道有多少玩家拥有着高端的游戏设备，各种游戏一大堆，却在抱怨不知道玩什么。无论多好的新作，玩了之后都情不自禁地和以前的某某经典作品做比较。游戏一大堆，却很少有一直坚持到通关的。已经全机种制霸了，却不如小时候拥有一台FC高兴……是游戏变了么？小时候偷偷去一次游戏厅，被老爸发现挨揍了捂着屁股还在想街霸赢别人一局的快乐，而今没人管了随便玩了却会拿着手柄面对屏幕发呆。小时候作业做完了玩着小霸王，旁边妈妈在给你削苹果，而今你一手拿着手柄，一手拿着是你儿子的奶瓶。小时候玩到深夜时是父母哄着你去睡觉，而今没玩多一会儿老婆就在抱怨你再玩就抱着游戏机过日子去吧。小时候某个游戏比别人多得了分数能跟小伙伴炫耀半天，而今你觉得某个游戏练得很厉害了见了高手才发现自己刚刚入门。小时候一个游戏通关不知道多少次依然感觉乐趣无穷，而今能让玩家感动的游戏又有几个呢……是我们变了，从前的那种游戏激情已经随着年龄的增长不复存在了。可现在游戏的快乐是否还在呢？想想。就以自己来说发现和女友一起努力到半夜拿下一个奖杯时很快乐， 发现教老爸用手柄玩PS3上的祖玛时很快乐，发现和朋友联机打僵尸因为没守住窗户被朋友笑话时很快乐…… 其实我们的快乐有很多，只要用心感受，快乐就在身边~追求快乐并没有什么什么不对，迷茫的话也去看看“大师”的讲座吧。至于看过之后的对错是非大家每个人都会心中有数的。

正版or盗版？好吧又是这个问题，一个在电子游戏初始便到现在的话题。在伟大的祖国这里相信大多数玩家都是从小玩盗版长大的，甭管你多好的神作正版价格卖多钱通通几块钱的盗版碟搞定，甚至零费用下载之。这不是一种畅快而是成为了一种习惯，而初期PS3的来临却强行阻挠了我们这种习惯，没有盗版，想玩新作就得买正版。说老实话当初很多玩家选择买PS3完全是当时惧怕360的三红问题，那时候360游戏众多，又有廉价的盗版可玩，无不让玩家心动，唯一那时闹得很凶的三红让大家又对360望而止步，同时呢又想玩到次世代的游戏，于是乎把PS3抱回了家的不在少数。起初的时候网上的言论总是盼着PS3也能玩上便宜的盗版，正版的价格对于大家而言实在是很贵，很多人玩了一年PS3自己买的盘也就七、八张，一半还是二手，自己也是一样的。但自己却玩到了很多游戏，多数是朋友借的，再有就是“合购”的。我指的这个合购并非单只PSN游戏的合购下载，和几个朋友组成了光盘合购团，每人拿出几百块，凑在一起成了我们的游戏基金，买一些单机玩玩就罢了的游戏，轮流玩，都玩够了再出掉，如此反复大家都玩到了“不玩玩心还痒痒，自己买个

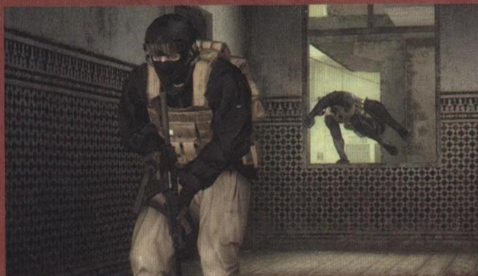


正版玩一次就封盘还不值”的游戏，如此还节省了银子，最主要的，我们找到了自己玩游戏体会不到的快乐，我们经常聚会，一起喝酒聊天，其乐融融。PS3给自己带来的最大收获就是认识了一群好朋友。话题扯远了，回归到玩正版还是盗版这一争吵无数的话题，自己看到留言说“玩正版花钱多，能让自己玩进去”“玩盗版就行了，XX游戏买正版不值得”等言论，我觉得很是荒谬。玩游戏就是为了让自己轻松快乐，我想你跟一个连饭都吃不饱的人讲盗版碟一毛钱一张他也没心思玩，你跟一个住别墅玩跑车的款爷去讲玩正版游戏是何等的品味得到的也只能是人家的不屑。正版也好盗版也罢，玩的只是游戏，不是态度，更不是素质。玩正版没错，玩盗版也没错，但玩正版的觉得比玩盗版的有品位有素质，玩盗版的觉得玩正版的是炫耀是大头，那就错了。

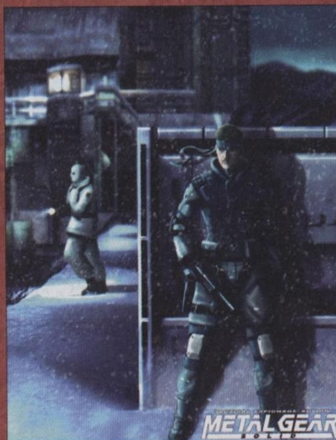
看到有人还在纠结主机的问题借自己的专栏继续小说几句。PS3 or XBOX360 or Wii ?主机的选择。又是一个常年争吵的话题，眼下今年的E3刚结束，软饭索饭任饭各种饭们又兴奋了，新一轮的争吵又袭来，这个机器好那个机器坏的辩论吵得那叫一热闹，“预言家”“评论家”“幻想家”等等各路大仙各显神通，把当今三大主机的存亡发展分析的那叫一个淋漓尽致，更有强者都分析到了下一代主机如何如何，比如什么PSVita、Wii u就像那些没发售的东西他们已然都玩够了似的，于是乎出现的那些不知道买哪个主机好的“纠结众”们更加迷茫。其实很简单，去了解一下，看看游戏视频，到电玩店里体验一下，就能找到你想要的了，玩的是游戏，不是游戏机。（每次在公车上听到什么“你看我的主机多好看”之类的话都让自己想到的是手机，看过去才知道和着您是在说游戏机啊。）每个游戏机都有自己的特色，喜欢哪个玩哪个好了，听别人说再多都是浮云，只有自己体会过了才能真正理解。不必因主机的输赢、销量而干扰了你的选择，新闻也好论坛也罢，说这个要火了那个要亡了，可现实上看到的是每个机种都在向前发展，都在不断更新，都有新作品在登陆，谁比谁卖得火那是厂商的事，厂商的较量只能让游戏世界里更出精品，赚钱的是他们，你只要选择你喜欢的就好了。更不要玩着这个嘲笑那个，各有各的卖点，它既然存在就有它存在的意义，划船是体会不到骑马的乐趣的。谈到主机就不能不再说说联机。单机or 联机？刚入PS3时，天天盼着何时能破解玩上盗版，参照360的状况，玩了盗版就不能联网，只能自己玩单机了，当时自己只想玩多多的游戏，自己玩单机足够欢乐了，根本无视联网，朋友问我如果玩上了盗版却不能联网了，你愿意么？当时的玩家中有这样的一种说法：我们会毫不犹豫的回答说你拿大力胶把我们网线接口堵上，把网络相关的零件从机器里给我拆下去都行，我们只想自己玩单机……当时的自己确实也是这么想的。两年过去了，经过了一段时间的游戏，“联机乐趣最高”这句话自己是深有了体会，和朋友一起联机，带着耳麦，说说笑笑，远比自己闷头奋战单机有意思多了，联赛车、PK街霸、战使命、打僵尸……等等乐趣无穷。当然不是说单机就没劲，神秘海域2、战神3等等的单机流程是何等的心跳澎湃，只是现在朋友叫自己去联机时，便会毫不犹豫地退出任何在玩的游戏，联机参战去了。现在我看来：和朋友热热闹闹联机的乐趣大于自己闷头单机。个人观点勿喷~

游戏和现实





在《合金装备》系列中Snake的表现可是堪称特工的完美演出，不论是他的潜入窃听还是他的暗中偷袭都使人佩服不已。不过在游戏中的方式能让玩家们佩服，在现实世界呢？最近，也就是这两天如果您有关注新闻的话X国的“窃听丑闻”应该还有印象吧。现实中的Snake窃听版，不过主角换成了一些所谓的高层而已。这些高层是真正的领导，他们掌握着的是大多数关键事物发展的方向，就像Snake可以掌握局势的走势一样。试想一下你在上PSN和XBOXLive时不论是购物还是什么都被人监听这是件多么不爽的事啊，还好在我朝对大多数人来说玩D版是没有这个风险的。看看当下现在干什么都有危险啊，在这样的世界大环境下，我们仍然可以安心的玩游戏，不论是Z版还D版都是值得庆幸的了~~无战乱、无压力，坐高铁除外。下面再说点更贴近生活的。还是以小编自己来举例好了，在一个码字的夜晚收到朋友的来信说明年要结婚了到时候请自己前往祝贺，很巧的是没过几天又收到另一朋友来信说，现在已经贷款买房安稳工作了。想想这两位朋友当初都是和自己一起游戏的玩伴，不曾想当问到现在他们玩什么游戏时，不是转投网游就是表现出惊讶：“你现在还在玩游戏么？大哥你多大了？”哎~一种无奈还是涌上了自己的思绪，果然自己还是有点不太“大众化”啊，现实中游戏的不被认可居然会出现在当年玩伴中这……不知道大家对于现实中年纪的改变对于游戏的影响是怎样的，一年又一年的游戏，是否会离开自己呢？每当想要放弃的时候总会想到一路走到这里的理由和那时的心情。回想当初的游戏特别是RPG可以经常和我们的生活联系到一起，那时的游戏很纯洁，我们虽然过度游戏，但是总发现和生活离不开。但现在的游戏幻想的太厉害了，几乎和生活没有一点的关系。那时的游戏强调的是知识性和趣味性，而现在只追求视觉冲击和快感，有点时候真的发现有的游戏玩了一遍后除了杀人还真干什么。之前有款叫做《岳飞传》的游戏，从他的出生到挂掉，整体过程和历史是一样的，用游戏的方式让我们学会了历史。现在是很难再找到了，有些人不玩游戏大意如此吧，仰头看天~





这期的主题又与之前的专栏内容不一样呢，在做各种尝试的同时，很抱歉的又跳跃了“一点点”，但是以上所写均是自己的真实想法，与之前总结性的文章不太一样。既然在网上大家让小紫多说自己由游戏引出的看法，那小紫也就去尝试了一下，不足的地方还请大家见谅了。即使这次的尝试可能会换来的不论是夸奖，还是严厉的批评小紫在这里也都会虚心接受。希望大家多多的提出自己的意见和建议，这样小紫才能知道要往什么样的方向发展才会得到大家的认可。如果大家没有时间来信，那么在网上留帖小紫也会看到的。虽然不一定回帖，但是建议一定收到。



战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

文／雪飞

尼子家衰败的转折

1537年，尼子经久隐居，刚刚年满25岁的尼子晴久继承了家督之位。然而，尼子家却在此时，从鼎盛逐渐走向了衰落。当时，尼子家是和山口大内氏分庭抗礼的大势力。而之后中国地方的霸者毛利氏，此时也只不过是在尼子家旗下的小领主而已，只控制着安艺一国。

尼子晴久继承尼子家家督之位后不久，比尼子晴久年长17岁的毛利元就便抛弃了尼子家，改投大内氏，尼子家和大内家的敌对关系更为深刻。



1540年，尼子晴久为了控制住安艺，出兵三万讨伐毛利元就。当时，晴久的祖父经久和一些有远见的老臣都反对这次远征，在尼子大军出征前，尼子久幸曾苦劝尼子晴久不要贸然出兵，但血气方刚的尼子晴久却坚持出兵。石见的小笠原氏、安艺的福屋氏、安艺的武田氏以及备后的三吉氏等都支持尼子家，形势对尼子家确实有利。不过，一旦久攻不下，大内军的援军赶到，尼子家的远征军必然陷入苦战，到时候那些摇摆不定的小领主自然也会改投大内一方。尼子晴久此时错误地判断，尼子军能在大内军赶到之前消灭毛利氏。然而，开战后毛利军顽强抵抗，坚守吉田郡山城。之后，陶隆房率领大内家的援军赶到，摇摆不定的小领主纷纷倒戈，尼子军大败。尼子晴久的叔叔尼子久幸也在此战中丧生。尼子久幸因为用兵谨慎，一直被年轻的武士看成“胆小鬼”，年轻的武士们背地里都叫他：“避战将军”、“尼子比丘尼”。可是在关键时刻，尼子久幸在尼子晴久安全撤离后，亲率几十名武术殿后，死战而亡。接到战败的噩耗，尼子经久也在重病去世，原本支持尼子家的周边小领主们纷纷改投大内家，尼子家一度摇摇欲坠。也许是为了重振尼子家的声威，尼子诠久在此时请求将军足利义晴把名字中的“晴”字赏给自己，改名为晴久。不过，这远远不能弥补远征惨败的损失，再加上顶梁柱尼子经久去世，尼子家显然已经走上了衰亡之路。

“自断臂膀”元气大伤

1542年，大内义隆率大内军远征月山富田城，尼子军顽强抵抗。大内军久攻不下，小领主们纷纷改投尼子军。大内义隆不得不下令撤退，尼子军趁机发起了追击，大内方的小早川正平战死，毛利元就也险些命丧战场。这次胜利使尼子家收复了不少失地，很多小领主又重新回到了尼子晴久的怀抱。此后，尼子晴久控制了出云南部铁砂的生产与流通，强化了出云的支配体制，并且以出云为中心，向周边地区扩张，和毛利方争夺石见银山，并且最终控制了石见银山。

可惜，好景不长。1554年，毛利元就散布了新宫党企图造反的谣言，尼子晴久中计，下令诛杀新宫党。新宫党是尼子家的精锐部队，由尼子晴久的叔父尼子国久及国久的儿子诚久、丰久等人统帅。因为尼子国久的居城在月山富田城北面的新宫谷，所以被称为新宫党。尼子国久和他的儿子由于新宫党的实力，在尼子家颇为嚣张，并且有独立化的趋势，威胁到了尼子晴久的地位。11月1日，尼子晴久召国久、诚久来月山富田城，并在路上布下伏兵，将其诛杀。然后立即出兵攻击新宫谷，将新宫党一网打尽。扫除了新宫党后，尼子晴久虽然确立了自己的威信和统治地位，但是却等于自断手臂，大大削弱了尼子家的实力。尼子晴久出此下策，也是迫不得已。即使毛利元就不使用反间计，为了确立自己的统治地位，尼子晴久恐怕也迟早要剿灭新宫党吧。

第二年，好运终于降临到尼子晴久身上。夙敌大内氏内讧，陶晴贤和毛利元就在严岛决战。尼子晴久趁机和石见的小笠原长雄联手，夺取了石见银山，此后尼子军也一直和毛利军争斗。为了确保军用资金，尼子晴久不但和毛利方争夺石见银山，还积极地展开对中国和朝鲜的对外贸易。

英年早逝及尼子灭亡

1557年，大内义长自杀，毛利元就吞并了大内家的大半领地，加强了对石见东部的攻击。1558年，毛利军攻击小笠原长雄的温汤城，尼子晴久立即出阵救援。可是，天公不做美，一场大雨导致江之川河水上涨，尼子军无法渡河。1559年8月，小笠原长雄向毛利元就投降。随后毛利元就为了夺取石见银山，向山吹城发起攻击。城主本城常光死守山吹城，并在毛利军撤退时发起了追击，毛利军大败。1560年，尼子晴久在备中上房郡同毛利方的三村家亲交战，并击败了对方。

在尼子家和毛利家激烈交战时，1560年12月24日，尼子晴久突然在月山富田城病逝。享年47岁。尼子晴久的死因有很多种说法，一般是认为他死于脑溢血。因为尼子晴久在尼子家和毛利家激烈交战中去世，因此他的遗体被秘密地埋藏在月山南麓的盐谷，法名天威心势大居士。



尼子晴久的儿子尼子义久继承了家督之位，当时义久只有21岁。尼子义久明显不是毛利元就的对手，家臣们纷纷投靠毛利元就。毛利军先是夺取了石见银山，又包围了月山富田城。苦战后，尼子义久投降，出家为僧。名门尼子家灭亡。虽然之后山中鹿介又卷土重来，但最终也没能实现恢复尼子家的梦想。

尼子晴久一生都无法阻止毛利家的崛起，虽然尼子家的实力一度远在毛利家之上，但却一步步走向衰亡。尼子晴久虽然看到了自身的弱点，直接介入水运、寺院和削减家臣领地，并且利用铁砂和石见银山的银矿积极展开对外贸易，内政方面很有能力；在军事方面也能长年和大内、毛利方对峙，多次交战互有胜负。但是，尼子晴久却贸然出兵导致尼子家实力大损，他的威望也不能服众，甚至不得不自断臂膀诛灭新宫党。尼子久幸曾这样评价尼子晴久：“有勇无谋，非大将之才。热情有余而仁义不足。”



尼子晴久

尼子晴久（あまごはるひさ）：1514年——1560年。本名诠久，后改名晴久。从五位下。尼子经久之孙。因为父亲政久早逝，尼子晴久于1537年继承了家督之位。此后，尼子晴久以山阴地方为中心，致力于扩大尼子家的势力范围。1552年，被任命为出云等八国的太守。

电玩三国志



第二十六回：三足鼎立之前

□文／猴子



世嘉：撤退之后的改组

2001年从硬件主机市场撤出之后的世嘉，并没有因为转变企业发展方向而获得稳定局面，相反地，该社的社长职务在之后的几年内数次易主。这不得不说是乱象丛生的表现。从1965年世嘉创立以来，历届社长在位时间最长的是首任的罗森，19年；其次是接任的中山隼雄，14年。之后继任的入交昭一郎踌躇满志，但是因为DC主机的失败以及连续赤字问题，这位商界奇才干了没3年就引咎辞职，把职务让给了最大的股东——集团会长大川功。大川先生也是经历过几十年商海浮沉的大人物，按说以他的声望和影响力，是可以带领世嘉走出困境的。谁知天不遂人愿，大川担任社长之后没多久就因为心脏病撒手人寰，在他死去之后，世嘉的人事变动就陷入了混乱的状态。股东们为了平衡各方利益，将世嘉和它旗下的分公司一个个拆散重组，在短短几年之内换了3个社长，企业名称也变更了数次。CSK集团的控股在大川死后逐渐消减，主营老虎机等业务的Sammy会社成为新的大股东，之后引发的世嘉与Sammy的合并也是源于此时。

在其后的几年中，世嘉贯彻了2001年发布会上制定的"积极为其他平台制作游戏"的方针，开始为SCE、任天堂等社的主机制作游戏。但是在当时，与SCE相比，世嘉似乎更愿意把游戏做在老对手任天堂的机器上，那时候正好赶上任天堂的新一代掌机GBA发售不久，世嘉在这台机器上制作了《索尼克》、《光明之魂》、《啾啾火箭队》等游戏，而PS2方面，直到2001年11月世嘉才把《疯狂出租车》移植给PS2。

除了世嘉本社的《疯狂出租车》之外，原先给DC制作的游戏也都开始逐渐移植给PS2主机。其中最出名的莫过于CAPCOM当初为DC量身定做的《生化危机：代号维罗尼卡》了，这部游戏最初是由世嘉协助CAPCOM开发的，如今却成为跨平台的作品，说起来确实有点过不去，于是这一代生化的标题后面又追加了一个"完全版"，DC版和PS2版同时推出，算是给世嘉留了一些面子。

世嘉的退出，从会社经营的理念上来说是必要的。因为自从90年代后期以来，家用游戏主导游戏机市场已经成为不可改变的事实。对于一直坚持街机式的硬派风格的世嘉来说，无法满足那些轻度玩家们的需求，就无法掌控市场，而街机事业的衰落更使局势雪上加霜。世嘉以前做街机移植的时候不够成功，后来转型做家庭游戏机，可惜为时已晚。DC的退出可以使世嘉集中精力投入以后的软件开发，但是在后来数年的时间里，世嘉的"解体后遗症"严重影响了公司的发展，直到今天，世嘉在游戏方面取得的成绩依旧无法和当初制定的目标相比。





两强格局重新出现？

一般来说，在三方混战的时候，当最弱的一支力量消亡之后，剩下的对抗者们一般只剩下两个选择：和解，或者决战。就DC倒台的当时而言，有这个信心和资格的挑战者，似乎只剩下任天堂一个。所以在2001年的业界，人们看到的还是SCE与老东家任天堂对峙的局面。



任天堂的电视游戏事业从1996年之后就没顺过。N64之前遇到的困境堪称前所未有，拜任天堂自己的设计理念和经营方式所赐，N64在日本市场的占有率还没有Sega Saturn高，除了赛尔达等少数游戏之外，缺乏具有竞争力的软件。还好它在西方市场的保持率还算不错，有大量枪车球游戏助阵，欧美玩家似乎对于顽固坚持使用卡带的N64依然有很大的兴趣。但是，单靠N64跟索尼硬抗是不行的。在2000年，任天堂就制定了新的主机计划，我们可以称之为"掌机与电视主机双向出击"。GB从1989年流行到2000年，经历了3次造型的改变，还实现了彩屏化。但是如此简单的8-bit画面已经满足不了玩家们的需要了，在接下来的一年里，任天堂设计了这部常青树掌机的后续机种——GameBoy Advance，也就是我们都熟悉的GBA。这台掌机的画面可以与SFC媲美，而且使用的是32位的芯片，可以算是当时机能最强大的掌机了。因为GBA是GB的正统后继者，所以像马里奥、赛尔达、口袋妖怪这些万年热卖的大作出现在它上面也是板上钉钉的事。无论是任天堂自己还是其他人，大家都觉得GBA的出现可以宣告一个新的掌机时代的开始。实际上，GBA在发售之初，就将很多SFC时代的名作移植过来，尤其是《超级马里奥Advance》系列，这部在SFC上以合集形式发售的老作品被拆分成3部，加上另外一部SFC上的《耀西岛》，4部作品受到的欢迎远超SFC时代。此外其他一些公司的游戏也纷纷推出移植作，更有众多原创的作品在GBA上登场，最出名的就是《恶魔城》和《机战》系列了。这两个系列在国内培育了大批的GBA粉丝，影响力至今仍然难以估算。

除了GBA之外，老任在电视游戏机方面也准备发动反击。早在1999年的时候，任天堂就公布了代号为"海豚"的新主机开发计划。此时的任天堂终于意识到光盘载体的重要性了，但是为了防止盗版，任天堂给新的主机配备了直径8厘米的DVD小盘，并且将机器设计得小巧玲珑，方方正正，命名为"GameCube"（游戏立方），这就是后来与PS2争夺玩家群的NGC主机。



新势力的崛起

一般说来，在三方战争只剩下两方的时候，决战就不可避免。赢了的一方可以获得整个领域的支配权，输了的就彻底消亡。可惜在电玩界，这个理论是站不住脚的，因为当三足鼎立的局面被破坏的时候，就会有一支新的势力加入到斗争之中。在世嘉退出之后，另外一家在计算机领域发展多年、实力雄厚、拥有世界上最大用户群体的公司加入了游戏界，不用说大家也应该知道它的名字了，微软，这个信息技术时代的巨子在获得了PC操作系统领域的绝对优势之后，开始把新的目标投向了拥有数亿用户的电子游戏市场。

之前我们说过，微软实际上从80年代就开始涉足游戏界了，除了当年的MSX之外，微软也曾经参与了一些游戏软件的开发，但是并没有更多涉足硬件领域。原因很简单，在TV游戏发展前景不明的时候，冒然参入不是什么好事情。3DO是典型的例子，此外当年苹果和万代联手推出的Pippin也是以失败告终，这些前车之鉴使微软在将目光瞄准游戏界的时候并没有急于出手，直到世嘉的DC败局已定，即将退出之际，比尔盖茨终于宣布微软将推出电视游戏机XBOX，消息一传出，人们似乎产生一种错觉：微软是要给世嘉报仇吗？实际上，XBOX的推出，确实有那么一点因素在里边。



想当初，在世嘉推出DC的时候，微软为DC配备了Windows CE操作系统。但是好景不长，随着DC的落败，微软作为产业巨头，加入业界的传闻便一天天多了起来。据小道消息传闻，微软对于世嘉的经营路线曾经很不满意，在看到世嘉败局已定的时候，它曾经向SCE与任天堂透露口风，希望能跟它们合作。但是这两个冤家谁也没搭理微软，似乎索、任双方都认为凭借自己的技术就可以在业界立足，微软这次好意的试探背后是不是潜藏着叵测的居心，谁也说不准。当初索尼跟任天堂之间的那点猫腻大家都还记得，所以，SCE跟任天堂拒绝微软是很正常的，但是微软因此就独自在业界挑起大旗另立山头，那就是比较出人意料的事情了。为什么微软在雄踞PC界操作系统之后，又要向TV游戏发动攻击呢？这背后的理由看起来很深刻，却又不难理解。

（未完待续）

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

说了好几期的游戏狂潮，可是对于宇多田来说，游戏狂潮要等到8月25日才开始，不知道各位读者各自的游戏高峰期又是什么时候呢？最近没有什么发售日未定的大作公布发售日，所以发售表上的变化不是很大，无非就是增加了一些小品级游戏。北京这阵子的天气实在是让人抓狂，这和游戏界近期的热度完全成反比啊！希望接下来的日子游戏业界的热度可以提升上去，现实中的温度嘛，还是低一些吧……

PS3 PlaysSation3

2011年7月			
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
21日	英雄不再 红色地带（日版）	ACT	MMV
21日	狙击手 幽灵战士	FPS	Ubisoft
26日	凯瑟琳（美版）	AVG	Atlus
26日	分裂细胞三部曲	ACT	Ubisoft
2011年8月			
11日	美国职业全明星摔跤	FTG	THQ
18日	超次元游戏 海王星MK2	RPG	Idea Factory
23日	杀出重围3 人类革命	FPS	Square Enix
23日	死亡名单	FPS	Codemasters
25日	★战国无双3 帝国	ACT	KOEI TECMO
25日	★怪物猎人携带版3 HD	ACT	CAPCOM
30日	劲爆美式橄榄球2012	SPG	EA
30日	车手 旧金山	RCG	Ubisoft
2011年9月			
6日	★抵抗3	FPS	SCE
6日	死亡岛	ACT	Deep Silver
6日	战锤40000 星际战队	ARPG	THQ
8日	★无尽传说	RPG	NBGI
8日	★生化危机 重生精选集	AVG	CAPCOM
13日	狂暴	RCG	Bethesda
13日	被诅咒的圣战	ACT	Atlus
13日	★战神 起源典藏版	ACT	SCE
13日	NHL12	SPG	EA
22日	To Heart 2 DX Plus	AVG	AQUAPLUS
22日	被诅咒的阴影	ACT	EA
22日	★ICO古堡迷踪＋旺达与巨像	ACT	SCEI
29日	★真 三国无双6 猛将传	ACT	KOEI TECMO
29日	一级方程式赛车2011	RAC	Codemasters
30日	X战警 命运	ACT	Activision
30日	★FIFA 12	SPG	EA
其它			
10.4	★NBA 2K12	SPG	Take-Two
10.4	烈火战车	RCG	SCE
10.7	★最后的守护者	RPG	SCE
10.13	★皇牌空战 突击地平线	RSG	NBGI
10.14	★职业进化足球2012	SPG	KONAMI
10.18	蝙蝠侠 阿克汉姆城	ACT	Activision
10.25	★战地3	FPS	EA
10.27	格斗之王13	FTG	SNK Playmore
11.1	★神秘海域3	ACT	Naughty Dog
11.8	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
11.15	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
11月	★合金装备HD合集	ACT	KONAMI
11月	漫画英雄VS卡普空3 终级版	FTG	CAPCOM
未定	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
未定	★浣熊市行动	TPS	CAPCOM
未定	★第二次超级机器人大战OG	SRPG	NBGI

NDS Nintendo Dual Screen

2011年7月			
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
19日	蓝精灵	ETC	Ubisoft
21日	诺拉和时间工房 雾之森的魔女	RPG	Atlus
28日	恶魔幸存者2	SRPG	Atlus
2011年8月			
4日	集合！卡比	ACT	NINTENDO
4日	完全假面骑士 骑士世代	ACT	NBGI
4日	女孩的憧憬系列：闪亮亮的护士物语	ETC	columbia
5日	口袋卡片游戏指南DS	ETC	Pokemon
25日	光之美少女 旋律收藏集	ETC	NBGI
25日	绯色的欠片3 苍黑之楔 DS	AVG	Idea Factory
2011年9月			
15日	小熊维尼 森林食谱	SIM	Disney

XB360 XBOX360

2011年7月			
19日	狂野西部 毒枭	FPS	Ubisoft
19日	少女巡航机X	STG	KONAMI
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
21日	战栗突击3	FPS	Warner Bros
26日	凯瑟琳（美版）	AVG	Atlus
28日	★Ever17	AVG	5pb.
2011年8月			
3日	水果忍者Kinect	ACT	Microsoft
23日	杀出重围3 人类革命	FPS	Square Enix
24日	魔戒 北方之战	ACT	Warner Bros
30日	车手 旧金山	RCG	Ubisoft
2011年9月			
6日	天堂岛	SIM	Kalypso Media
6日	战锤40000 星际战队	ARPG	THQ
8日	★生化危机 重生精选集	AVG	CAPCOM
8日	梦魇再起	AVG	SEGA
13日	狂暴	RCG	Bethesda
13日	被诅咒的圣战	ACT	Atlus
13日	NHL12	SPG	EA
13日	木偶快枪手	STG	Microsoft
15日	Dunamis 15	AVG	5pb.
20日	★战争机器3	FPS	Microsoft
29日	code 18	AVG	Cyberfront
29日	一级方程式赛车2011	RCG	Codemasters
30日	X战警 命运	ACT	Activision
30日	★FIFA 12	SPG	EA
其它			
10.4	★NBA 2K12	SPG	Take-Two
10.11	★皇牌空战 突击地平线	RSG	NBGI
10.11	★极限竞速4	RCG	Microsoft
10.14	★职业进化足球2012	SPG	KONAMI
10.18	★蝙蝠侠 阿克汉姆城	ACT	Activision
10.25	★战地3	FPS	EA
10.27	格斗之王13	FTG	SNK Playmore
11.8	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
11.15	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
11.15	光环 周年纪念版	FPS	Microsoft
11月	漫画英雄VS卡普空3 终级版	FTG	CAPCOM

3DS 3-D-S

2011年7月			
14日	星际火狐64 3D	RCG	NINTENDO
14日	解放之刃 雷克斯	RPG	furyu
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
21日	幽灵舞者加布丽	MUG	santa
21日	仙魔大战 汉熟霸王 三位动乱战刨纪	TBG	Nippon Ichi
28日	超级口袋妖怪 乱战	ACT	NINTENDO
2011年8月			
4日	谜惑馆：随音而行	AVG	CAPCOM
9日	洞窟物语3D	ACT	NIS America
11日	惊奇魔法绘画笔	AVG	GAE
23日	恶魔幸存者 超频	SRPG	Atlus
30日	好莱坞犯罪	AVG	Ubisoft
2011年9月			
1日	恶魔幸存者 超频（日版）	SRPG	Atlus
6日	压碎3D	ACT	SEGA
6日	脸谱赛车	RCG	Majesco
13日	雷神托尔	ACT	SEGA
13日	牧场物语 双子村3D	SLG	Natsume
13日	像素跑者 传说	ACT	Aksys Games
13日	气球泡泡2	ETC	UFO
22日	闪乱神乐 少女们的真影	AVG	MMV
27日	小龙斯派罗大冒险	TBG	Activision
30日	★FIFA 12	SPG	EA

PSP Playstation Portable

2011年7月			
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
21日	★战国BASARA 年代英雄	ACT	CAPCOM
21日	二世之约 回忆的前方	AVG	IDEA FACTORY
28日	世界上最NG的恋爱	AVG	BOOST ON
28日	上坡旋风 携带版	AVG	Alchemist
28日	日常	AVG	角川书店
28日	女王之门 螺旋混沌	SRPG	NBGI
28日	死神与少女	AVG	Takuyo
28日	红心之国的爱丽丝	AVG	QuinRose
28日	薄樱鬼 黎明录携带版	AVG	IDEAFACTORY
2011年8月			
4日	勇者30第二部	RPG	MMV
4日	Elminage 3：暗黑使徒与太阳宫殿	RPG	STARFISH-SD
4日	J联盟创造球会7	SLG	SEGA
4日	美食猎人 美食生存战	ACT	NBGI
4日	风暴情人 夏恋	AVG	d3p
4日	信长之野望 苍天录强化版	SLG	KOEI TECMO
10日	怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村G	ETC	CAPCOM
11日	歌之王子殿下 重奏	AVG	Broccoli
18日	梦幻骑士4	RPG	Atlus
18日	文明开华葵座异闻录	AVG	furyu
25日	无头骑士异闻录 强化版	AVG	Kadokawa
25日	黑岩射手 游戏版	RPG	imageepoch
25日	快盗天使双胞胎	AVG	Alchemist
25日	★真三国无双6 特别版	ACT	KOEI TECMO
25日	机动战士高达 新基连的野望	SLG	NBGI
25日	萌萌大作战 现代版	AVG	Twisted Pixel
25日	绯红帝国	AVG	QuinRose
30日	劲爆美式橄榄球2012	SPG	EA
2011年9月			
1日	武装神姬 战斗大师 Mk2	ARPG	KONAMI
1日	尸体派对 影之书	AVG	5pb
1日	大骑士物语	RPG	MMV
1日	纳米潜行者	ACT	Takara Tomy
8日	★最终幻想 零式	RPG	Square Enix
8日	月华缭乱	AVG	IDEA FACTORY
8日	战律的斯特拉塔斯	RPG	KONAMI
22日	幻域战记 携带版	SRPG	Nippon Ichi
29日	枪弹管家	AVG	KOEI TECMO
29日	白衣性恋爱症候群	AVG	Cyberfront
29日	code 18	AVG	Cyberfront
29日	★英雄传说 碧之轨迹	RPG	Falcom
29日	新世纪福音战士新剧场版 第三次冲击	MUG	NBGI
30日	★FIFA 12	SPG	EA

Wii W-i-i

2011年7月			
19日	美国队长 超级士兵	ACT	SEGA
19日	蓝精灵舞蹈派对	MUG	Ubisoft
21日	节奏天国	MUG	NINTENDO
2011年8月			
4日	家庭钓鱼	SPG	NBGI
4日	传奇米奇	RPG	NINTENDO
30日	劲爆美式橄榄球2012	SPG	EA
30日	车手 旧金山	RCG	Ubisoft
2011年9月			
15日	勇者斗恶龙 合集	RPG	Square Enix
27日	卡通频道大乱斗	ACT	Cravegames
30日	★FIFA 12	SPG	EA
其它			
10.4	NBA 2K12	SPG	Take-Two
11.15	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
未定	★勇者斗恶龙X	RPG	Square Enix
未定	★塞尔达传说 天空之剑	RPG	NINTENDO

广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1.各位编辑对哪部游戏作品中的音乐印象最深？
出题老师：蚊子

题目2.有什么游戏是自己绝对不会去碰的吗？
出题老师：肥猪流

考生姓名：小冲　烤号：DROOI　学校：补竊进修学院

作文题目：没有最深只有更深

鄙人80后，属于非常靠前的“资深80后”，小时候接触FC的时间最长，里面的游戏音乐印象也最深。当初FC的很多游戏都没有原创音乐，很多游戏都是借用的世界名曲，于是我就对很多世界名曲非常熟悉。但《马里奥》和《魂斗罗》的原创音乐是我当时最喜欢的，至今依然认为是FC上最经典的音乐之一。还有《街霸2》里面春丽和本田场景的配乐，我也非常喜欢。到后来，我最喜欢的是王菲唱的《EYES ON ME》，这是中国人第一次为游戏配唱，还是那么有影响力的《最终幻想8》，关键是这首歌还非常动听！如今我已经不知道喜欢什么了，游戏的音乐越来越复杂，《真三国无双》系列里有不少中国风的音乐还不错，其他的连哼哼都不会了。

作文题目：想要“玩死我”的游戏绝不碰！

我基本上是游戏通吃派，和宇多田一样，最少碰的是文字类游戏，因为我日语不行。另外还有那些“玩儿人”的游戏，我也不碰。例如难度异常高的动作游戏，不过现在的好歹都有个简单难度，所以严格来说我并不是不碰这些游戏，只不过不玩最高难度罢了。举个简单例子，《忍者外传2》我玩了，但绝不碰上忍难度；《鬼武者》我不碰“一闪模式”；《恶魔猎人》不玩“但丁必死”难度等等。也就是《战神3》我都通了，因为有BUG嘛，血不减才通的。最后给个结论吧，我不玩纯日文文字游戏，不玩超高难度动作游戏，另外不会买特别贵的“特典版游戏”。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

作文题目：FC超级马里奥（又译超级玛丽）

印象最深的就是采蘑菇了吧，但绝对不是“采蘑菇的小姑娘”那首，而是超级玛丽第一关的那首“当当~当~挡当当~当”，如果要问为什么的话，一个是这首背景音乐实在是太好听了，还有就是那时第一次玩游戏，所以印象特别深，以至于若干年后听到别人的手机铃声设置成超级玛丽时，依然倍儿亲切。其实我想补充一点的是，我觉得FC时代的所有游戏音乐都很不错，都给我留下深刻的印象。

作文题目：时间是块磨刀石

以前玩TVGAME的时候对网游和手机游戏非常排斥，觉得那些算不上真正意义上的游戏，后来有朋友去了手机游戏制作公司，对手游的认识有了一些改变；自己也因为朋友，而被拖下水，开始喜欢上了网游。现在所说的绝对不会去碰的游戏，再过几年、或者因为特定的外因，也许会去尝试也不一定。而且再加上自己是做游戏杂志编辑的，虽然这几年玩的游戏少了很多，但是有机会的话还是会多体验一下，毕竟是吃这口饭的。给我的题目是什么游戏不会去碰，我从小作文就经常跑题，因为总是想写出最想说的话，我想，不管现在许下什么大愿，不会去碰什么什么游戏，再过几年、十几年、几十年，想想现在这副许愿的德行，一定会仰天大笑，时间是块磨刀石，慢慢的，自己被磨成一把剑一把刀还是一根针，谁也不知道，总之最后会消失在这块石头上。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI—9　学校：UH学院

作文题目：是男人就要玩MGS

看到这个题目我脑海里快速闪过了很多游戏音乐，有FF的水晶主旋律、有王国之心的《光》、有塞尔达的经典音乐等等，可是要说对自己影响最大的还是那MGS中的主题旋律，虽然我叫不出那曲子究竟是什么名字，但是每每听到都会感动的一塌糊涂，这其中包含了太多太多的回忆，这种感觉很难用文字表达，我想和我一样深爱着这款游戏的玩家肯定能明白，前阵子老婆用iphone4里的钢琴软件随手弹出这曲子的几个简单的音符，那一刻我早已思绪万千……我写这个题目也许有些过，但对我来说MGS就是这样的一款游戏，值得所有人去体验一番，不仅仅只是男性玩家！（MGS中不单单只有这曲子经典，其他的主题曲也相当不错，比如《掌上行动》中的《Calling to the night》等）。

作文题目：二次元恋爱神马的……

仔细思考了一下，家用机游戏类型中我不玩的游戏类型很少，恋爱游戏算是其中之一吧，想当初看着11区的各种宅神为了《Love Plus》而买三个限定版，感觉很是无法理解，当然这完全是我个人游戏取向问题，换个角度来看很多人也无法理解我每作WE都要买齐所有平台各个版本一样，除了恋爱游戏之外我或多或少都会接触一下，即使自己不上手也不至于到不玩的地步。突然想起来一件事，电脑上的网络游戏算在这题的范围内么？算的话记得帮我加上这玩意儿。

考生姓名：赤银　烤号：J—27气魔姬　学校：如月学园

作文题目：用耳朵感悟……

呃……这个问题是只要回答一个游戏名字就OK吗？出题的同学啊，下次考虑一下可以让我们多发挥一下的题目好呗。另外，不知道多少次提到“最”这个问题了：世上永远只有“更好”没有“最好”一向是我的信条嗯。来说正题，其实喜欢一个游戏自然会爱上那个游戏的音乐。而一个人喜欢游戏的数量我相信也是没有上限。在这里，硬要说一个“最”的话，我最喜欢的一首游戏音乐就是2005年KONAMI发售的一款PS2动作游戏OZ的菜单音乐“エテリアと共に”=与艾特利亚同在，流畅的钢琴音演奏出的清泉般的音符不住的跳跃、回响，悠扬、寂凉……给人一种灵魂洗礼般的清澈感。每每听到，都不禁在内心荡起层层涟漪，久久不能释怀啊。除此之外，GUST公司出品的工作室、《Ar-tonelico（魔塔大陆）》系列等等游戏的音乐也都十分出色呢。《零》系列天野月子的声音赤银也是很喜欢呢。其他好听的游戏音乐更是数不胜数，在这里就不再细说了。

作文题目：没有，真没有？

说真的，真没有。赤银是真的全能杂食性选手。就连不大喜欢的美式游戏，射击、格斗、足球、赛车等等也都或多或少曾有涉及过，毕竟没有玩过、看过就没有资格谈游戏好坏、喜不喜欢不是吗？非要说有什么绝对不玩的……也只有我一眼看上去就恶心的游戏了吧。譬如马里×什么的。

考生姓名：小紫　烤号：8.19　学校：澄空学园

作文题目：和煦田园风

话说这个问题在我这里答案很多，比如《圣剑传说》、《光明力量》的配乐，《FF10》的水晶序曲等等，只要是可爱的RPG，奇幻的风格之类小紫一概爱屋及乌。所以对于特定的游戏音乐还真没有什么太记忆深刻的，大多是玩的时候相当的投入过后立刻就忘记了。很巧合的是就在接到考场题目之前从一旁的赤银那里传来的正好是水晶序曲，慢慢听来还真是熟悉悦耳啊，仿佛回到了游戏之中。码字的思路也一下子打开了，恩恩~就选这个了。

作文题目：说了您别喷

这个问题问的好啊~1.《铁拳》，习惯了拳皇系列的自己在看到铁拳、灵魂能力等游戏的时候，表现出的是一种连自己都惊讶的抵制，正方向斜下出招这对自己来说简直是噩梦。出个招都半天，格斗时的快节奏感从何而来啊？不明白。2.各种无双，各位读者您没有看错就是这种普遍率极高的游戏类型，别人一般都拿到白金的游戏。小紫一般情况下只会买盘、放入主机、看片头动画、扔盘。实在是不知道拿着武器乱斗一通有什么好玩的~~曾经还就这方面的问题请教过别人，但是一看到游戏的同时身体就会不自觉的发软，哎~3.不看的游戏不碰。比如动漫改编的游戏《死神》，小紫我深知这部动漫在中国和国外有多火，可是看惯了纯爱类的动漫后自己真是无法接受，就不要说什么改编的游戏了。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频 支持PSP播放

2011年8月下 绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

蝙蝠侠 阿卡汉姆城(PS3/XBOX360) 阿修罗之怒(PS3/XBOX360) 二进制领域(PS3/XBOX360) 暗黑血统2(PS3/XBOX360) 车手：旧金山(PS3/XBOX360) 虐杀原形2(PS3/XBOX360) 灵魂能力5(PS3/XBOX360) 星际战鹰(PS3) 街头霸王X铁拳(PS3/XBOX360) 被诅咒的圣战(PS3/XBOX360) 塞尔达传说：天空之剑(Wii) 指环王：北方战争(PS3/XBOX360) 究极漫画英雄VS卡普空3(PS3/XBOX360) X战警：命运(PS3/XBOX360)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《狂野西部 毒枭》现代西部战争
《美国队长 超级士兵》爽快大作战

●真人MV欣赏

变形金刚3主题曲

●经典游戏CG欣赏

索尼克滑板

●斗剧欣赏

斗剧2010赛事欣赏

●特别收录（光盘内附赠内容）

PSP游戏《太鼓达人携带版DX》、《解放之刃雷克斯》
305期汤米漫画制作全过程视频欣赏
变形金刚3电影原声音乐等精彩内容（详情请见光盘内）

30Min 《究极漫画英雄VS卡普空3》发售在即 《暗黑血统2》冒险大作

Capcom近日正式公开了年初发布的乱斗游戏《漫画英雄VS卡普空3》的强化版信息，名为《究极漫画英雄VS卡普空3》。根据官方介绍，强化版将提供50名出战角色，其中有12名新参战人物。加强版预计在11月15日发售。《暗黑血统2》由前作开发商Vigil Game制作，由THQ发行，前作一经发售便大获好评，尝到成功之时，THQ便暗示系续作已经在开发中，但直到前些日都消息甚少，如今终于揭开神秘面纱。游戏的故事是天堂与地狱之间的永恒战争，新作《暗黑血统2》将为玩家提供更丰富的游戏体验，探索更多的地下城，与更多的NPC交谈，更细致的道具收集系统。

15Min 《狂野西部 毒枭》现代西部战争 《美国队长 超级士兵》爽快大作战

《狂野西部》系列新作《狂野西部：毒枭》是一款充满精彩故事，有趣的人物和多样玩法的动作风格射击游戏。《狂野西部：毒枭》给玩家带来全新的游戏体验，总体来说，火爆的战斗场面和多线的剧情都是本作的一大亮点，玩家将在游戏中体验到一个与以往任何作品都不尽相同的现代版西部故事。《美国队长 超级战士》，游戏根据同名影片改编而成，游戏结合了特技平台的自由战斗系统和盾牌套装，主角的主要攻击方式分为拳击、脚踢以及盾技，玩家可以将盾牌从不同的方向飞出去把敌人击倒，喜欢热血英雄类游戏的玩家都不要错过了！

10Min 本期热点 精彩不断

本期，在光盘附赠里，加入了一个很特别的视频，那就是305期汤米漫画制作的全过程，我们特别把它放在在光盘附赠里，送给所有喜欢画漫画的朋友。相信看过汤米漫画的读者们，都很喜欢汤米的漫画，同时也一定很想知道整个漫画制作的流程吧！今天，我们就满足各位喜欢漫画的朋友们。另外，本期也赠送最新的PSP游戏，《太鼓达人携带版DX》和《解放之刃雷克斯》，同时杂志里也有游戏的攻略作为参考。在这里，要提醒玩家们，如此精彩的内容，错过了那就太可惜了！

15Min 经典游戏CG欣赏 索尼克滑板

在本期的栏目里，我们依然给各位读者们带来了经典游戏的CG欣赏，一向以速度见长的索尼克系列一直受到玩家们的喜欢，既然是索尼克系列的作品，那游戏的速度感肯定是不容质疑的。在游戏中玩家不但可以感受到刺激的速度感，而且游戏有很多可玩性。游戏中盘旋弯曲的赛道常常让人产生晕绚感。在本期的《电击收藏》里，我们再次带来了这款经典游戏的CG，相信玩过本作的玩家们，一定能想起玩游戏时那种极速的感觉。

10Min 真人MV欣赏 变形金刚3主题曲

这个暑期中，相信有一部大片是各位读者们都想去看的，对，就是——《变形金刚3》，此前《变形金刚3月黑之时》的游戏也已经发售了。接下来，我们为大家带来了此次电影的主题曲真人MV，说到为本片献唱的歌手，相信大家也都很熟悉，那就是当红摇滚乐队林肯公园。这首歌是出自2010年9月14日的新专辑《A Thousand Suns》里的《Iridescent》，为此，林肯公园也为歌曲重新编曲并拍摄了MV。在为电影重新编曲的混音版本中的《Iridescent》还是显得比较抒情，给人一种完全不一样的感觉。

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920



电子游戏软件 VOL.305

无比精彩的2011，将周年纪念进行到底！